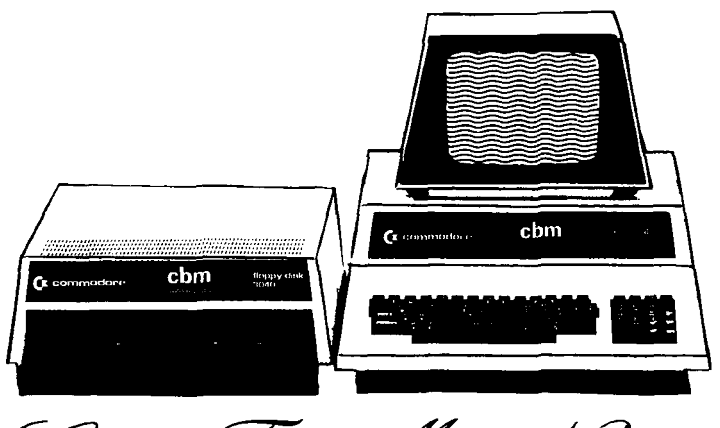


Nr. 21 Dezember 1980



Guten Tag! Mein Name ist

ASTOR'S MAGIC COMPUTER

Ich bin der Computer der Firma Astor. Wozu ein Zauberfachgeschäft mich braucht? Nun, ich nehme Astor eine Menge Arbeit ab. Ich schreibe für ihn die Rechnungen, führe die Kundenkartei, mache die Buchführung, ja, ich helfe sogar bei der Herstellung der Laterna Magica und anderen Druck-Erzeugnissen, indem ich dafür sorge, daß alles (ab sofort auch die Instrukionen !) schön säuberlich mit Randausgleich geschrieben wird. (Bisher mußte alles dreimal getippt werden, um dies hinzukriegen.) Dadurch bleibt Astor mehr Zeit für die Gestaltung neuer Effekte, für Schreiben neuer Erklärungen, für den Kundendienst, etc. etc..

Daß Astor in den letzten Jahren sehr wenig Zeit hatte, sehen Sie schon daran, daß in 3 Jahren nur eine einzige Laterna Magica erschienen ist (und es ist auch schon über 2 Jahre her!). Demnächst soll es anders werden, und dazu soll ich auch mächtig beitragen.

Aber auch außer diesen Aufgaben habe ich vieles vor. Ich soll das gesamte Fachwissen über die Magie speichern; Astor arbeitet gerade an einem System, mit dem man dieses Wissen nicht nur jederzeit gezielt abrufen, sondern auch kreativ einsetzen kann, indem der Computer (das bin ich) Lösungen für magische Probleme sucht und kreiert. Auch an einem anderen Programm arbeitet Astor, mit dessen Hilfe der Computer (das bin ich) aus dem Repertoire eines jeden Magiers DAS IDEALE PROGRAMM zusammenstellt. (Dabei werden alle maßgebenden Kriterien berücksichtigt, so daß ich auch Empfehlungen auf evtl. Änderungen etc. geben kann.) Dieses ist natürlich eine sehr zeitraubende Arbeit, die viele Monate in Anspruch nimmt; aber sobald das Programm fertiggestellt ist, wird es jedem Besucher des Hauses Astor - als Kundendienst - gratis zur Verfügung stehen. (Und nun frage ich: Wer kann das sonst bieten?)

Ich bin stolz darauf, all diese Aufgaben zu bewältigen. Und ich bin mächtig stolz darauf,

DER ERSTE MAGISCHE COMPUTER DER WELT

zu sein. Denn ich bin der erste Computer der Welt, der professionell und ausschließlich im Dienste der Magie steht. Sicherlich hätten andere Gerätehändler Möglichkeit gehabt, sich einen Computer anzuschaffen. Und sicherlich hätten sie dieses auch gründlich als Reklame ausgeschlachtet (dieses Recht nehmen wir für uns auch in Anspruch). Das ist aber nicht nur mit erheblichen Kosten verbunden, sondern verlangt auch Fachwissen. Und so war dann Astor der erste (und ist bisher der einzige) in der Weltgeschichte, der die Computertechnik in der Magie eingeführt hat. (Sicherlich wird ihm das die magische Welt nicht verübeln.)

Die Zauberkunst hat dadurch einen gewaltigen Schritt nach vorne getan; einen Schritt, der die ohnehin gewaltige, superschnelle Entwicklung der Magie um einige Größenordnungen beschleunigen wird. Eine neue Aera der Zauberkunst ist eröffnet worden, die Aera der elektronischen Magie. Die Zukunft hat begonnen - und dieses ist nun für alle Zeiten mit dem Namen ASTOR verbunden.

ASTORIANA

Lieber Zauberfreund!
Es ist über 2 Jahre her, daß die Laterna Magica Nr. 20 erschienen ist. Das lange Schweigen bedeutet aber keinesfalls, daß es die Firma Astor nicht mehr gibt, wie vielleicht manche annehmen könnten. Ganz im Gegenteil! Der Grund für dieses lange Schweigen ist einzig und allein die Arbeitsüberlastung. Ich hatte bisher einfach keine Zeit, die Texte für eine neue L. M. und die Instruktionen zu schreiben. In den letzten Jahren haben sehr viele neue Kunden zu uns gefunden, unser Kundenkreis hat sich verdoppelt, und - so erfreulich es auch ist - das bringt mehr Arbeit mit sich.

Nun ist es aber soweit: Die neue Laterna Magica ist da, vollgepackt mit neuen Kunststücken! Es wird Ihnen sicherlich schwerfallen, sich für dieses oder jenes neue Wunder zu entscheiden. Wie gewohnt wurden auch diesmal Kunststücke verschiedenen Genres ausgewählt, so daß jeder etwas für sich finden kann.

Ich hoffe, in Zukunft öfter eine neue L. M. herausbringen zu können. Eine große Hilfe dabei ist der Computer, der mir sehr viel Administration abnimmt (und dadurch Zeit spart), aber auch bei der Textgestaltung gute Dienste leistet. Ich beabsichtige, in baldiger

Zukunft auch ausgezeichnete Fachliteratur herauszubringen. In Vorbereitung sind z. Zt. das zweite Rodolfo-Seminar (mit professionellen Tricks), ein sensationelles Buch: "Dr. Nostradamus' Kartenkünste" sowie einige Bücher aus meiner eigenen Feder; über diese letzteren möchte ich aber vorerst nichts verraten, nur soviel: Es werden ganz große Knüller sein.

Mitte 1979 habe ich unsere neue Preisliste drucken lassen und wollte sie - zusammen mit der L. M. Nr. 21 - verschicken. Wegen Zeitmangel wurde aber die Herausgabe der letzteren immer wieder verschoben. Alle diejenigen, die in dieser Zeit etwas bei uns bestellt hatten, haben auch diese Preisliste bekommen; falls Sie sie noch nicht haben, so liegt sie dieser Sendung bei. Leider haben sich seitdem einige (wenige) Preise wieder geändert, es ist aber nicht tragisch, denn es ist uns gelungen, die meisten Preissteigerungen aufzufangen. Lediglich bei wenigen Artikeln stimmt der Preis nicht mehr; Näheres darüber erfahren Sie aus der beigelegten Ergänzung (Zettel). So z. B. kostet Magic Lamp nicht mehr DM 6,-- sondern DM 9.50. Sorry, die Hersteller sind teurer geworden. Dafür haben wir jetzt auch eine andere Ausführung der selbstleuchtenden Glühbirne, und zwar aus Glas, mit extra starkem Licht, so daß man sie von einer echten Birne tatsächlich nicht unterscheiden kann. Sie heißt ATOMIC LAMP und kostet nur DM 14,--.

PERFECT MATCH JUMBO

Unser Freund Kovari aus London hat sich etwas einfallen lassen. Das Kunststück PERFECT MATCH, das er uns bisher geliefert hat, ist eine wahre Sensation der mentalen Magie. Jedoch ist es für ganz große Bühnen nicht geeignet, denn aus sehr großer Entfernung kann man die ESP-Zeichen der Karten nicht mehr erkennen. Deshalb hat jetzt Kovari das gleiche Kunststück auch mit Riesenkarten gebaut. Das Gerät ist jetzt 36 x 68,5 cm groß, so daß man es auch in dem größten Saal gut sehen kann. PERFECT MATCH JUMBO kostet komplett mit allem Zubehör DM 130,--. Aber es ist nur begrenzt lieferbar, deshalb fragen Sie uns bitte, bevor Sie bestellen, ob es noch vorrätig ist.

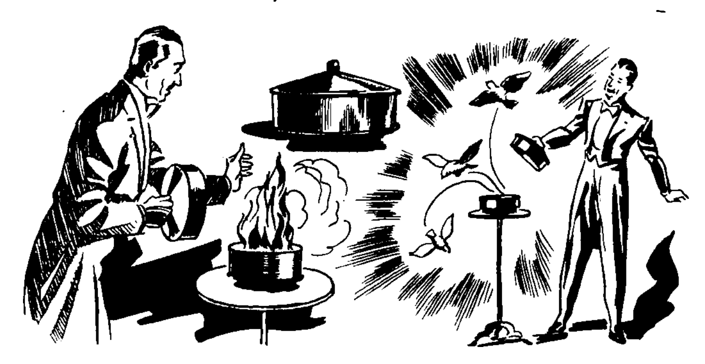
ULTRA SUPER CHINESE STICKS

Ein anderer Artikel von Kovari sind unsere SUPER CHINESE STICKS. Zwar sind die Chinesischen Schnurstäbe keinesfalls neu, aber die Ausführung von Kovari ist zweifellos ohne Konkurrenz; absolut lautlos, absolut sicher in der Funktion, ohne daß man die Stäbe auffallend heben oder schwenken muß, wie es bei einigen Ausführungen der Fall ist. Ein bis zwei cm reichen, und die Schnur läuft sanft, aber zügig, ohne daß das Publikum die treibende Kraft entdecken könnte.

Kovari hat sich auch hierbei etwas einfallen lassen, und es hat sich als eine echte "Bombe" entpuppt. Die ULTRA SUPER CHINESE STICKS sehen auf den ersten Blick genauso aus, wie die bisherige Ausführung. Man kann sie auch genauso benutzen wie diese, sie können damit alle bekannten Routinen vorführen. Doch plötzlich hängen beide Schnüre lang aus den Stäben. "Ei, ei!" - sagt der Magier - "Das ist nicht gut! Eine Schnur muß doppelt so lang sein wie die andere!" Mit diesen Worten zieht er an einer Schnur, und diese wird länger, noch länger, bis sie tatsächlich doppelt so lang ist, wie sie ursprünglich war. Der Magier setzt die Routine beruhigt fort, doch dann werden beide Schnüre wiederum gleich lang, d. h., doppelt so lang wie ursprünglich. "Ei, ei!" - sagt der Magier ...

Na, Sie wissen schon was kommt: Er verlängert die eine Schnur wiederum, so daß sie jetzt viermal so lang ist wie sie ursprünglich war. Der Magier setzt die Routine fort, bis ...

Ja, Sie haben es erraten, die Schnüre werden wieder länger, immer länger, bis schließlich der Magier auf einen Stuhl steigen und die Stäbe hochhalten muß, und die Schnüre reichen bis zum Boden. Können Sie sich etwas Lustigeres vorstellen? Jeder, der bisher diese Stäbe bei uns gesehen hat, war hell begeistert. Leider sind die Stäbe nicht ganz billig, sie kosten DM 180,--; aber wenn man bedenkt, was für ein Mechanismus sich darin befindet, und wenn man sieht, wie perfekt diese Stäbe funktionieren, erscheint der Preis eher zu gering. Leider sind auch diese Stäbe nur beschränkt lieferbar, deshalb fragen Sie uns, bevor Sie sie bestellen. (Übrigens, ULTRA SUPER CHINESE STICKS sowie PERFECT MATCH JUMBO können Sie nur bei uns erhalten!)



Durch Erlöschen der Herstellerfirma wird u. a. auch die beliebte Taubenkasserolle nicht mehr hergestellt. Es ist uns aber gelungen, eine neue Firma zu finden, die für uns Kasserollen fertigt. Die Konstruktion ist die alte geblieben, mit zwei Neuerungen: Es werden noch bessere Federn eingebaut, und die Kasserolle wird mit größerer Wandstärke hergestellt, wodurch sie wesentlich stabiler sind und die Gefahr einer Beule vermindert wird.

Seit langer Zeit war eine gute ENTENKASSEROLLE gesucht. Diese ist von gleicher Konstruktion wie die Taubenkasserolle, nur wesentlich größer. Es wurden zwar welche auf dem magischen Markt angeboten, diese haben aber den Namen "Entenkasserolle" meistens nicht verdient, da man darin nicht einmal ein Huhn hätte unterbringen können. Wir lassen jetzt von der gleichen Firma auch ENTENKASSEROLLEN bauen. Diese sind von gleicher Konstruktion wie die Taubenkasserolle, jedoch wesentlich größer (Gesamthöhe 17 cm bei 30 cm Durchmesser !), so daß Sie darin eine große Ente oder 6 Tauben bequem unterbringen können. (Einfache Ladung.) Das ergibt eine überraschende riesengroße Produktion. Die Preise: Die neue Taubenkasserolle kostet pro Stück 99,50 DM. Die Entenkasserolle kostet 180,-- DM.

SQUARE SQUARE
Vor etwa 2 Jahrzehnten habe ich bei der SQUARE CIRCLE eine wesentliche Verbesserung eingeführt, indem ich - als erster - die innere Röhre dieses Produktionsgerätes nicht mehr rund, sondern viereckig gestaltet habe. Dadurch wurde nicht nur der Laderaum wesentlich (um ca. 30 %) vergrößert, sondern auch die Schattenbildung verhindert. Somit wurde diese neue Konstruktion, die SQUARE SQUARE ILLUSION, auch aus unmittelbarer Nähe vorführbar, da man bereits aus 50 cm Entfernung (!) nichts Verdächtiges mehr sehen kann.

Wie alle guten Dinge, wurde auch dieses in der letzten Zeit kopiert. Nun habe ich mich entschlossen, wie gewohnt, anderen wiederum um eine Nasenlänge voraus zu sein. Deshalb wird das gewisse Etwas bei unserer SQUARE SQUARE ILLUSION ab sofort nicht mehr aus Pappe, sondern aus festem Holz gebaut, wodurch auch schwerste Ladungen absolut möglich sind. Doch nicht genug. Ich habe das Gimmick auch soweit umgestaltet, daß es am Ende einfach verschwindet; Sie können die beiden sichtbaren Röhren leer zeigen, Ihren Arm durchstecken, es ist nichts mehr da, was das Geheimnis verraten könnte. (Die Herren Kopisten werden wieder etwas Nachahmungswertes vorfinden.) Der Preis ist - trotz dieser wesentlichen Verbesserung - unverändert DM 150,--. Gleichzeitig wurde zu diesem Gerät eine neue, erweiterte, und der Verbesserung angepaßte Instruktion geschrieben. Falls Sie die alte Instruktion besitzen, tauschen wir Ihnen diese kostenlos um; Sie brauchen sie uns nur - zusammen mit einem selbstadressierten und frankierten Umschlag (DIN C5) - zuzuschicken. Oder legen Sie die alte Instruktion Ihrer nächsten Bestellung bei, Sie bekommen die neue kostenlos zugeschickt.

DER KLAU GEHT UM

Ideenklau gibt es wahrscheinlich genauso lange, wie die Zauberkunst. Ideen werden bedenkenlos "adoptiert", "nachempfunden", Kunststücke werden aufgegriffen und verwendet, ohne daß der Urheber genannt wird. Genauso ist es in der Zauberapparate-Branche. Der eine Händler kauft von jemandem eine Idee, eine Erfindung für bares Geld, oder er bringt seine eigene Idee heraus, und beides wird prompt von einem anderen Händler herausgebracht, von einem wohlgemerkt, der nichts dafür bezahlt hat. Nun, diese Erscheinung ist leider vom magischen Markt nicht wegzudenken. Doch manchmal erscheint es sogar als ein Kompliment, wenn man nachgeahmt wird. Nur etwas Gutes wird geklaut, den Mist läßt man gewöhnlich liegen. Es gilt also quasi als Gütezeichen, wenn man imitiert, nachgeahmt wird.

Auch wir werden nachgeahmt. In manchen Veröffentlichungen von Kollegen erkenne ich ganze Sätze von meinen Beschreibungen, Katalogtexten, Instruktionen. Oft geschieht es mit meinem Einverständnis; mancher Kollege hat mich gebeten, Texte, Instruktionen oder auch Zeichnungen von mir übernehmen zu dürfen. Wer sich damit an mich gewandt hat, wurde bisher nicht abgewiesen, und manche Kollegen haben gerne dafür auch bezahlt oder sich auf andere Weise revanchiert. Manche haben nicht gefragt, doch auch das empfand ich nur als Kompliment.

Es wird jedoch ärgerlich, wenn der Klau mit einer Dreistigkeit vorgeführt wird, die an Unverschämtheit grenzt. Es gehört eine Portion Dickhäutigkeit dazu, meine Originalzeichnung zu übernehmen (wohlgemerkt, ohne mich zu fragen), und unverschämt dazuzuschreiben: "COPYRIGHT BY ..."! (Beweisstück einzusehen in unserem Studio.) - Noch unverfrorener hat sich ein anderer Händler benommen, der meine Originalinstruktion nachgedruckt hat ("natürlich" hat er dabei den Kopf: ASTOR-INSTRUKTION "vergessen"), um diese dann - zusammen mit anderen Dingen - MIR ZUM WIEDERVERKAUF ANZUBIETEN !

Ein weiterer Händler hat - wiederum ohne mich zu fragen - das von mir gezeichnete Bühnengeld (noch dazu in falschen Farben) einfach nachgedruckt. Er hat den Schein wahrscheinlich schön gefunden. Genau hat er ihn sich aber nicht angeschaut, sonst hätte er entdeckt, daß auf jedem Schein, in winziger Schrift, in der Dekora-

tion versteckt, unzählige Male der Name V. J. ASTOR gezeichnet ist. Derselbe Händler bietet - kann man das noch überbieten ? - meine Originalerklärungen in fotokopierter Form zum halben Preis an. Wie würden Sie all dieses nennen?

Daß ein "Genosse" zum größeren Ruhm der sozialistischen Ethik meine Originalidee, die 1970 in der Bundesrepublik im Druck erschienen ist, im Jahre 1980 in der Zauberfachzeitschrift der "DDR" als seine eigene Idee veröffentlicht, kann mich nicht besonders überraschen; ich habe lange genug drüben gelebt, um die dortigen Sitten zu kennen. Aber, daß meine - ich betone: bekannterweise ORIGINALE - Schriften in der Bundesrepublik zum halben Preise angeboten werden, nun, man muß sich fragen: Ist der Unterschied zwischen hüben und drüben so gering?

Die Beweise - wie schon erwähnt - kann jeder bei mir einsehen. Daß ich das, was die anderen können, auch nachmachen kann, könnte ich schon beweisen. Bin nur gespannt, wie laut die Diebe schreien, wenn sie selbst mal bestohlen werden!

Es ist nicht leicht, einen guten Künstlernamen zu finden. Der Name ASTOR klingt nicht nur gut, er hat auch - es dürfte sich bereits herumgesprochen haben - einen sehr guten Ruf in der Branche. Daß nicht nur Tricks, sondern auch Künstlernamen gestohlen werden, wissen wir spätestens, seit es so viele Bellachinis gab.

Ein befreundetes Ehepaar - Artisten - hat mir unlängst stolz erzählt, daß ihre Tochter geheiratet und mit ihrem Mann eine gute artistische Darbietung aufgebaut hatte. "Unter welchem Namen arbeiten sie?" - fragte ich naiverweise. Mein Freund bekam einen hochroten Kopf als er mit leiser Stimme antwortete: "Die 2 Astoris".

Nun, es ist mehr belustigend als ärgerlich, wie gesagt, mehr ein Kompliment. Denn seitdem ich in manchen Nachtklubs aufgetreten bin, haben meinen Namen auch manche Damen adoptiert, deren ganze Kunst darin besteht, was auch ich täglich vor dem Zubettgehen tue: Sich auszuziehen. Im Jahre 1964 habe ich zusammen mit meiner Frau in Bulgarien im Großzirkus Globus gastiert. Seitdem existieren meines Wissens mindestens 3 Zauberdarbietungen in Bulgarien mit dem Namen Astor. Gewissermaßen auch ein Kompliment.

Den Magischen Kongress in Sindelfingen haben manche Magier aufgesucht, weil im Programm stand, daß Astor in der Galaschau zu sehen sein wird; sie wollten endlich mal "den" Astor sehen. Doch sie waren maßlos enttäuscht. Sie haben eine - gelinde gesagt - unterdurchschnittliche Nummer gesehen, dargeboten von einem Pseudo-Astor aus Bulgarien. Um ehrlich zu sein, meinem "Namensvetter" bin ich nicht einmal böse; woher soll der arme einen eigenen Namen erfinden, wenn ihm dazu die Ideen fehlen. Aber daß der MZvD, bei dem mein Künstlername angeblich "geschützt" ist, für seinen Kongress eine schwache Nummer mit demselben Namen engagiert, dazu gehört wohl Einiges. Ich weiß nicht, wie sich die verantwortlichen Herren da herausreden werden - wenn Überhaupt; ich lege keinen Wert darauf. Ich mußte aber - falls es jemanden gibt, der meinen könnte, er hätte mich in Sindelfingen gesehen - diese Sache erwähnen, um den Irrtum aufzuklären.

Es gibt schon unerfreuliche Sachen im Leben genug. Je gutmütiger man ist, desto mehr wird man solchen ausgesetzt. Ich könnte u. a. auch darüber schreiben, daß ein Kollege, der dazu noch mein Freund sein soll, krampfhaft bemüht ist, zu beweisen, daß das, was in seinen eigenen Versuchen auch funktioniert hat, nicht funktionie-

ren kann; denn es funktioniert nur, weil es nicht funktioniert; schließlich funktioniert es doch, doch nicht so, sondern sonstwie, also, was nicht funktioniert, funktioniert doch. Aber wozu das alles? Schade um die Zeit und um das Papier. Nur eine Bemerkung noch: "Vor Feinden hatte ich nie Angst; seitdem ich Freunde habe, habe ich das Fürchten gelernt." (Stammt nicht von mir, ist aber trotzdem wahr.)

Wenden wir uns nun erfreulicheren Dingen zu. Und was könnte für Magier erfreulicher sein, als gute Tricks in rauhen Mengen? Nun, in diesem Heft finden Sie etwa doppelt soviel wie sonst; das soll eine kleine Entschädigung sein für die lange Wartezeit. Blättern Sie in dieser LATERNA MAGICA aufmerksam. Sie finden darin außer der Fortsetzung des Buches "Die Technik der Magie" eine Menge interessante Tricks. Viel Vergnügen beim Lesen wünscht Ihnen

mit einem freundlichen
ABRAKADABRA
Ihr
Astor

ACHTUNG! ANRUFBEANTWORTER!

Wenn Sie uns in der letzten Zeit angerufen haben, werden Sie wohl bemerkt haben, daß wir einen Anrufbeantworter installiert haben. Dieses geschah in IHREM Interesse, damit Sie uns auch dann erreichen können, wenn wir nicht da sind. Unsere dringliche Bitte an Sie: Wenn Sie uns anrufen und sich der Anrufbeantworter meldet, dann BITTE, legen Sie NICHT auf, sondern SPRECHEN SIE! Denn entweder sind wir nicht da, dann können Sie Ihre Wünsche auf Band sprechen. Ihre Nachricht wird in beliebiger Länge aufgezeichnet und später von uns abgehört. Oder aber, wir arbeiten im Lager, dann HÖREN wir daß Sie sprechen, und WAS Sie sprechen. Und wir haben Zeit, ans Telefon zu gehen und uns einzuschalten, wogegen Sie ohne den Anrufbeantworter längst eingehängt hätten, bevor wir ans Telefon gelangten.

****

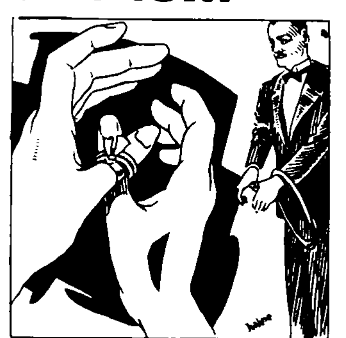
APPEARING CANE und VANISHING CANE

Wegen Besorgungsschwierigkeiten konnten wir Ihnen seit längerer Zeit keine erscheinenden und verschwindende Spazierstöcke mehr liefern. Viele Magier haben bei uns angerufen und diese Tricks gesucht. Jetzt ist es uns wieder gelungen, solche Spazierstöcke für Sie zu besorgen, und zwar in der alten Qualität und - was schon an Wunder grenzt - zu den alten Preisen. Allerdings, wie lange der Vorrat reicht, wie lange Nachschub kommt und wie lange wir diese Preise halten können, ist ungewiß. Deshalb, wenn Sie einen erscheinenden oder einen verschwindenden Spazierstock brauchen (warum nicht beide?), greifen Sie JETZT zu.

ERSATZ-ZÜNDER

Wenn Sie eine sog. Elektrolux-Kerze besitzen, wenn Sie eine Blumen-Feuerschale in Ihrem Repertoire haben, dann wissen Sie: Es gibt große Schwierigkeiten mit den Ersatz-Zündern. Besser gesagt, diese sind seit einiger Zeit nicht oder nur sehr schwer aufzutreiben. Wir haben einen kleinen Restposten dieser Zünder entdeckt und gekauft. Es sind aber nur wenige da, und wir bekommen - wenn sie alle sind - keine mehr. Die Zünder kosten pro Stück DM 7,--. Falls Sie welche brauchen, fragen Sie bei uns nach, solange der geringe Vorrat reicht.

TEN ICHI



Am Anfang unseres Jahrhunderts kam ein Kunststück in Mode, das mit riesiger Begeisterung aufgenommen wurde: Die sogenannte Daumenfesselung. Ein orientalischer Zauberkünstler, Ten Ichi, war der erste namhafte Magier, der diesen Trick bekannt gemacht hat, und seine Methode gilt auch heute noch als unschlagbar. Die außerordentliche Popularität dieser Darbietung (und die Unkenntnis der Originalmethode) hat viele Magier dazu verleitet, immer neuere Ausführungen zu "erfinden". So sind dann unzählige, meist völlig unpraktische Methoden entwickelt (und für teures Geld verkauft) worden. Die Unbrauchbarkeit dieser Methoden bewirkte dann, daß das Kunststück langsam in Vergessenheit geraten war. Bis es vor kurzem von einigen wenigen Künstlern wieder aufgegriffen wurde und neue Triumphe feiert.

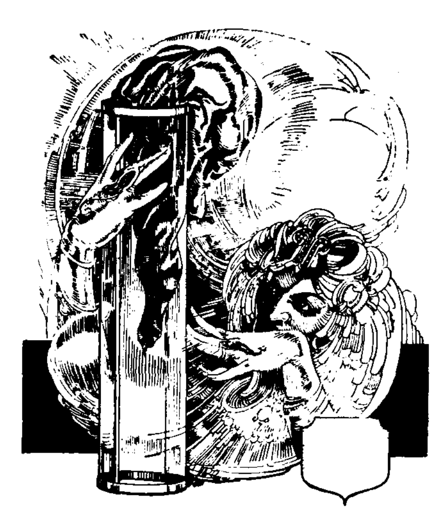
Seitdem steht unser Telefon nicht still, alle wollen das Geheimnis dieses Kunststückes kennenlernen. Lange haben wir gezögert, ob wir die Original Ten-Ichi-Methode veröffentlichen sollen oder nicht. Es liegt uns nicht daran, dieses wertvolle Kunststück, das manchen Künstlern Erfolg und Brot bedeutet, allzu sehr zu verbreiten. Jedoch sind in der letzten Zeit wieder etliche "neue" Methoden angeboten worden, die für alles zu gebrauchen sind, nur für die Vorführung dieses Kunststückes nicht. Um zu verhindern , daß durch schlechte Methoden und durch schlechte Vorführung das Kunststück kaputtgemacht wird, haben wir uns entschlossen, die Originalmethode von Ten Ichi, die bis heute die beste geblieben ist, zu veröffentlichen. Wenn schon dieses Kunststück von mehreren Magiern vorgeführt wird, dann wenigstens richtig.

Es handelt sich dabei um folgenden Effekt: Die beiden Daumen des Magiers werden von einem Zuschauer fest zusammengebunden. Es handelt sich um keine Scheinknoten, präparierte Binden oder ähnliche Scherze; die Daumen werden ECHT, und ganz FEST, ohne jeglichen Trick verbunden. Trotzdem kann sich der Magier blitzschnell befreien, aber ebenso schnell wieder in die Bindung zurückkehren, so daß seine Daumen und die Bindung von den Zuschauern jederzeit kontrolliert werden können. Trotz dieser Kontrolle ist er imstande zugeworfene Ringe aufzufangen, die sofort an seinem Arm hängen. Man kann sie nicht entfernen, ohne die Daumen aus der Binde zu lösen.

Dies alles wird in dem illustrierten Manuskript, das wir Ihnen liefern, auf das genaueste beschrieben. Und noch viel mehr. Astor hat dieses Kunststück jahrzehntelang vorgeführt, ausgearbeitet, mit zusätzlichen (auch humoristischen) Effekten bereichert. All dieses ist in dem Manuskript beschrieben, und neben einigen bewährten Methoden auch die ORIGINALMETHODE von TEN ICHI. Nicht nur was Sie machen sollen und wie Sie es machen sollen (es ist alles sooo leicht!), sondern auch das richtige Material. Und damit Sie es sofort richtig machen können, liefern wir Ihnen gleich das richtige Material mit, so daß Sie außerdem nichts zu kaufen oder zu besorgen brauchen, um das Kunststück vorführen zu können. Hier ist etwas, worauf Sie schon lange gewartet haben; greifen Sie zu.

Nr. 271470 TEN ICHI DM 10.--

TITANIA



Ein klassisches Gerät, das seit der Zeit Conradi-Horsters nicht mehr auf dem magischen Markt zu finden war. Ein Gerät, das man sehr vielseitig einsetzen kann, doch die Herstellung war bisher aus Kostengründen fast unmöglich. Jetzt hat Astor dieses Requisit zu neuem Leben erweckt, indem er es in der alten, bewährten Form, aber in einer neuen Konstruktion herausgebracht hat.

Was ist TITANIA TUBE? Es ist eine glasklare, durchsichtige Kristallröhre mit Silberfassung, also ein hochelegantes Utensil. Um alle Kunststücke aufzuführen, die mit diesem Gerät möglich sind, müßten wir ein dickes Buch schreiben. Es sei nur soviel erwähnt: Mit dieser so unschuldig aussehenden Röhre können Sie Seidentücher und/oder Fahnen erscheinen- und verschwinden lassen oder verwandeln und zwar ohne Bedeckung, ohne Fingerfertigkeit oder Übung, ohne Körperarbeit, und all dies mit völlig unpräparierten Tüchern. Stellen Sie sich z. B. folgenden Effekt vor:

Sie lassen von einem Zuschauer (!) zwei Seidentücher zusammenknoten und stecken diese Tücher in die Röhre, wo sie stets deutlich sichtbar bleiben. Nun lassen Sie ein drittes Tuch verschwinden, und dieses Tuch erscheint, an zwei Ecken ZWISCHEN die beiden Tücher geknotet! Keine Präparation, nur ganz normale Tücher!

Aber nicht nur für Tücher ist TITANIA TUBE verwendbar; Sie können mit ihrer Hilfe z. B. ein langes Seil zerschneiden und sichtbar wiederherstellen und vieles mehr. Damit Sie wissen, was Sie alles mit dieser wunderbaren Kristallröhre anstellen können, liefern wir ein ausführliches Manuskript dazu, in dem viele, viele Beispiele aufgeführt sind.

Wenn Sie jetzt wegen des teuren Kristallglases (auch wegen seiner Zerbrechlichkeit) Bedenken haben, so können wir Sie beruhigen. Zu Conradis Zeit war TITANIA TUBE aus Kristallglas hergestellt. Unsere Ausführung ist aus federleichtem aber trotzdem stabilen Acrylglas, so daß keine Bruchgefahr besteht wie bei einer Glasröhre. Auch die teure Silberfassung ist durch silberfarbigen Kunststoff ersetzt. Ja, sogar das gewisse Ewas (Sie wissen ja, was) ist völlig unzerbrechlich, so daß Sie keine Transportprobleme haben werden. Es wurde alles praktisch gemacht, aber das edle Aussehen des klassischen Gerätes wurde beibehalten. Und wenn Sie nun den Preis erfahren, glauben wir kaum, daß Sie noch etwas vom Kauf abhalten könnte.

Nr. 274991	TITANIA TUBE	DM	22,00
Nr. 274991 E	Nur die Astor-Instruktion	DM	3,--

BILLET KNIFE



Wenn Sie TATSÄCHLICH in die Zukunft blicken können, falls Sie WIRKLICH Ereignisse voraussagen können, dann brauchen Sie jetzt nicht weiter zu lesen. Die Zukunft kennt aber niemand, obwohl es schon ewig ein Traum der Menschheit war, im voraus zu erfahren, was erst demnächst geschehen wird. Deshalb sind Voraussageeffekte in der Mentalmagie so populär, weil sie scheinbar diesen Menschheitstraum verwirklichen.

Voraussagetricks gibt es viele; die besten kosten allerdings beachtliche Summen. Ein richtig funktionierendes "Prediction Chest" (Voraussage-Kassette) kostet ein kleines Vermögen. Sie können aber darauf getrost verzichten, und trotzdem eine sensationelle Voraussage machen. Stellen Sie sich z. B. folgendes vor: Sie überreichen einer Zeitungsredaktion einen gewöhnlichen Briefumschlag (garantiert unpräpariert !) oder senden ihn per Post zu. Einige Tage später wird der Umschlag zu Ihrer Vorstellung gebracht, dort (von der Redaktion !) geöffnet, und - darin befindet sich eine hundertprozentig perfekte Voraussage der Schlagzeile in der neuesten Zeitung, der soeben gezogenen Lottozahlen, irgendeines Ereignisses in der Welt, das stattgefunden hat, während der Umschlag im Panzerschrank der Redaktion aufbewahrt wurde.

Eine bessere Reklame können Sie sich nicht wünschen; Sie können sicher sein, daß man darüber noch wochenlang sprechen wird. Aber Sie müssen es nicht unbedingt so machen; Sie können auch während Ihrer Vorstellung einem Zuschauer einen Briefumschlag überreichen. Dann soll er eine Farbe, eine Zahl, eine Blume, eine Telefonnummer und schließlich seinen eigenen Namen nennen. Ja er kann ein beliebiges Wort oder irgend etwas, nach Belieben nennen. Und wenn der Umschlag geöffnet wird, sind darin all diese Dinge vorausgesagt, schön säuberlich auf Papier geschrieben. Die Anwendungsmöglichkeiten sind unbegrenzt, wobei keine Kassetten, Kisten, eingeweihten Helfershelfer, kein Austausch oder ähnliche Tricks verwendet werden.

Wir können Ihnen das Geheimnis verraten: Es ist der Brieföffner, der die Vorhersage automatisch und völlig unsichtbar in den Briefumschlag befördert. Solche Brieföffner wurden auch bisher hergestellt, aber keiner hat die Qualität erreicht, die unseren Ansprüchen gerecht gewesen wäre. Es waren meistens plumpe Dinge, die mehr als Totschläger denn als Brieföffner aussahen (ja, wir haben einen gesehen, der fast die Maße eines Ritterschwertes besaß!); mit ihnen hätte man höchstens Kartoffelsäcke, aber keine Briefumschläge aufmachen können.

Vor einiger Zeit brachte uns unser Freund Kovari einen Brieföffner, der tatsächlich nicht größer als ein normaler Brieföffner war. Etwa 1.5 mm (NUR ANDERTHALB MILLIMETER !) dick, aus lackiertem Holz. Schlank, elegant, er hätte auf den Schreibtisch eines Generaldirektors gepaßt. Trotzdem besaß er einen perfekten (wenn auch unsichtbaren) Mechanismus, der die Vorhersage beim Öffnen des Briefumschlages unsichtbar in diesen hineinbefördert. Ja, die Routine, die Kovari dazu geliefert hatte, ist so genial durchdacht, daß die Zuschauer selbst den Brieföffner in die Hand bekommen, ihn sogar untersuchen dürfen; das ist es eben, was den Trick undurchschaubar und absolut überzeugend macht.

Kovari konnte uns bisher leider nur wenige dieser Brieföffner liefern, weil sie in mühevoller Kleinarbeit einzeln und mit größter Präzision gemacht werden müssen. Deshalb konnten nur einige wenige Auserwählte diesen von uns bekommen. Jetzt haben wir uns einen etwas größeren Vorrat angeschafft, so daß wir dieses Wunder jetzt auch in der Laterna Magica anbieten können. Wenn Sie sich rechtzeitig melden, können Sie dieses Wunder erwerben, und zwar zu einem sensationellen Preis. Das ganze Wunder, komplett mit allem Zubehör und einer ausführlichen Routine kostet keine 200,-- keine 150,--, ja nicht einmal 100,-- DM. Der Preis ist unverhältnismäßig billig, wenn Sie die präzise, elegante Ausführung beachten. Greifen Sie zu, bevor der Vorrat erschöpft ist.

Nr. 512770	BILLET KNIFE	DM	55,00
Nr. 512770 E	Nur die Astor-Instruktion	DM	5,--

SCHNIPP



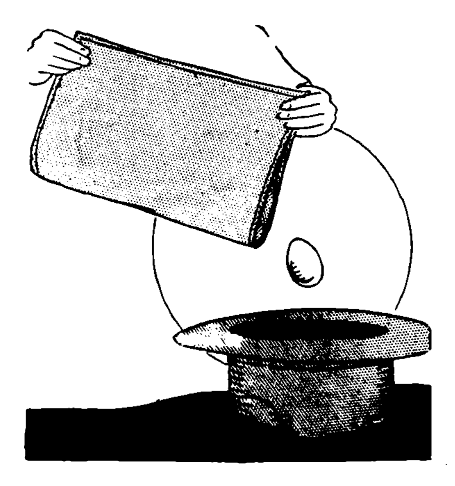
Bei Tuchkunststücken taucht manchmal das Problem auf, woher das erste Seidentuch nehmen? Soll man es einfach aus der Tasche ziehen, oder vom Tisch aufnehmen? Oder soll man es vielleicht "hervorzaubern"? Und wenn ja, dann wie?

Auf diese letzte Frage können wir Ihnen leicht antworten. Es gibt nämlich viele Methoden für das Erscheinenlassen eines Seidentuches. Sie werden sicherlich etliche kennen. Aber wenn Ihnen keine dieser zusagt, dann machen Sie einfach "Schnipp". Wie? Ganz einfach. Sie nehmen ein kleines (etwa 10 x 10 cm großes) Stück Papier zur Hand und zeigen es von beiden Seiten einwandfrei unpräpariert vor. Es kann ein beliebiges Stück Papier sein, etwa ein Blatt aus einem Notizblock, ein Stückchen Schreib- oder Seidenpapier oder einfach ein abgerissenes Stück Zeitungspapier. Es ist wirklich völlig unpräpariert und unvorbereitet, deshalb können Sie es auch ruhig von beiden Seiten zeigen. Dann machen Sie daraus - mit gespreizten Fingern - eine kleine Tüte, schnippen einmal gegen diese Tüte und - in diesem Moment springt daraus ein Seidentuch hervor. Die Tüte können Sie dann zerreißen, als Zeichen dafür, daß sie absolut unpräpariert und frei jeglicher Hilfsmittel ist, oder Sie können sie einfach zusammenknüllen und wegwerfen.

Natürlich ist ein kleines Hilfsmittel dabei, aber die Zuschauer sehen es nicht; und wenn sie es sehen würden, würden sie es mit Sicherheit nicht als solches erkennen. Dieses Kunststück, das bereits zu den Klassikern der Zauberkunst zählt, ist spielend leicht vorzuführen, trotzdem wirkt das plötzliche Erscheinen eines Tuches aus dem Nichts verblüffend. Dies ist eine ideale Eröffnung einer Tuchroutine, aber Sie können es an jeder beliebigen Stelle Ihres Programmes bringen. Wir liefern Ihnen nur die ausführliche Anleitung, denn das benötigte kleine Hilfsmittel können Sie (oder wenn Sie keine Zeit haben, dann ein Vorschulkind aus der Nachbarschaft) in weniger als einer halben Minute anfertigen.

Nr. 232102	SCHNIPP (Manuskript)	DM	2,00

TUK TUK TUK



Der Magier zeigt ein großes, farbiges Tuch von beiden Seiten einwandfrei leer vor. Er faltet das Tuch zusammen, hält das zusammengefaltete Tuch über einen Hut, einen Korb, eine Schachtel o. ä, und sagt "TUK TUK TUK MEIN HÜHNCHEN!". In diesem Moment fällt aus dem vorher noch leeren Tuch ein weißes Hühnerei in den Hut. Der Magier kann das Ei sofort vorzeigen, es ist keine Illusion; es ist tatsächlich ein Ei erschienen. Doch nicht genug damit; der Magier zeigt das Tuch noch einmal von beiden Seiten leer vor (es ist tatsächlich nichts darin verborgen), faltet es noch einmal zusammen und wiederholt den "magischen" Satz: "TUK TUK TUK MEIN HÜHNCHEN!". In diesem Moment erscheint ein zweites Ei und fällt zu dem ersten in den Hut. Auch dieses Ei kann vorgezeigt werden. Doch immer noch nicht genug; der Magier faltet das Tuch ein drittes Mal zusammen (nachdem er es erneut einwandfrei leer gezeigt hat) und es erscheint ein drittes Ei. Dann ein viertes, ein fünftes - doch wozu länger aufzählen? Es erscheinen BELIEBIG VIELE Hühnereier aus dem immer leergezeigten Tuch!

Es ist ein uraltes Kunststück, gehört bereits zu den Klassikern der Zauberkunst, das - richtig vorgeführt - seine Wirkung auf das Publikum nie verfehlt. Können Sie sich vorstellen, wie lustig das wird, wenn immer mehr Eier erscheinen? Das Publikum wird mit einbezogen, die Zuschauer helfen "TUK TUK TUK" zu rufen, wobei ungemein komische Situationen entstehen können. Doch die große Überraschung kommt erst jetzt. Dann nämlich, wenn der Magier meint, es sind genügend Eier erschienen. Er nimmt den Hut und - er schüttelt seinen Inhalt einfach ins Publikum. Natürlich wird der Schrecken groß sein, denn wer mag es, mit rohen Eiern beworfen zu werden! Doch das Lachen der Erleichterung und der Überraschung wird riesengroß sein, wenn man sieht, daß statt Eier Blumen oder Konfetti aus dem Hut herausfliegt; die Eier sind spurlos verschwunden. Wie gewonnen, so zerronnen.

Zu diesem äußerst wirkungsvollen Kunststück, das in den letzten Jahrzehnten fast nie gezeigt worden ist und deshalb für das Publikum als absolut neu wirkt, liefern wir Ihnen alles komplett, was Sie dazu brauchen: Das Tuch (natürlich präpariert) mit dem gewissen Etwas, und die genaue Anleitung zur richtigen Handhabung. In dieser ist auch genauestens beschrieben, wie Sie die Komik dieses Effektes bis zum letzten Tropfen ausschöpfen können. Sie brauchen nichts mehr dazuzukaufen; auch Eier nicht (wir liefern doch alles!). Auch Fingerfertigkeit oder Übung brauchen Sie dazu nicht, denn es handelt sich um einen sogenannten Selbstgänger, den Sie auch dann vorführen können, wenn Sie zwei linke Hände hätten, mit lauter Damen darauf.

Wenn Sie das Geheimnis kennen, lassen Sie sich bitte von der Einfachheit der Methode nicht irritieren. Sagen Sie bitte auch nicht,

daß es ein alter Hut sei. Denn so alt das Kunststück auch ist, in Wirkung kann es sich mit jedem noch so "modernen" Trick messen.

Nr. 215130	TUK TUK TUK	DM 12,50
Nr. 215130 E	Nur die Astor-Instruktion	DM 1,50

PIN UP PREDICTION

Hier ein Trick für die Herrenrunde. Der Vorführende legt einen verschlossenen Umschlag auf den Tisch und behauptet, daß sich darin eine Vorhersage befindet; eine Vorhersage, die von seiner Assistentin stammt. Danach zieht ein Zuschauer aus einem Kartenspiel eine Karte, die er - ohne sie anzuschauen - mit der Rückseite nach oben auf den Tisch legt. Daraufhin öffnet der Vorführende den Umschlag und entnimmt aus diesem eine Farbfotografie. Auf dem Foto ist eine hübsche junge Frau abgebildet, die in ihrer Hand eine Riesenkarte hält.

Das Foto hat zwei Besonderheiten. Erstens, sowohl die junge Dame, als auch die Riesenkarte sind von hinten fotografiert worden, so daß man beide nur von der "Rückseite" her sieht. Zweitens, die Dame hat nur zwei Dinge an: Die Heizung und das Radio. Mit anderen Worten, sie ist barfuß bis zum Hals.

Natürlich kann man die Karte von der Rückseite her nicht erkennen (die Dame übrigens auch nicht), so daß der Vorführende getrost behaupten kann, daß diese mit der gezogenen Karte des Zuschauers identisch ist. Die Zuschauer halten das Ganze für einen gelungenen Scherz und lachen; über den Anblick, den die Dame bietet, sind sie gar nicht böse. Doch nun dreht der Vorführende die Karte des Zuschauers um, es ist - sagen wir - die Karo Drei. "Ich habe doch gesagt, daß die Vorhersage stimmt!" - sagt er und zeigt dabei abwechselnd auf die Karte am Tisch und auf die auf dem Foto. Ein weiteres Lachen bei den Zuschauern, denn es scheint nur ein weiterer Gag zu sein.

Bis endlich einem Zuschauer einfällt, auch das Foto umzudrehen. Und da kommt die echte Überraschung. Nämlich, auf der anderen Seite zeigt das Foto alles von der Vorderseite: Die Dame und die Karte. Und es ist tatsächlich die Karo Drei. (Die Karte auf dem Foto natürlich.)

Gewiß ist dies keine Weltsensation, nur ein netter kleiner Gag. Bisher war aber jeder, der ihn bei uns gesehen hat, begeistert, und jeder wollte ihn sofort kaufen. Sie werden diesen Gag auch gerne bei sich tragen, denn - obwohl die Dame auf dem Foto nichts anhat - ist das Foto (es handelt sich um echte Farbfotos) keinesfalls abstoßend oder unsittlich; es ist dezenter als die Titelseite manch einer Illustrierten.

Trotzdem, wir liefern diesen Gag nur an Personen über 18 Jahren. Bitte deshalb bei Ihrer Bestellung das Alter angeben! Wir führen die PIN UP PREDICTION in zwei Größen; eine für die Brieftasche (ca. 9 x 13 cm) und eine für den Tisch (ca. 13 x 18 cm). Für welche Sie sich auch entscheiden, Erfolg werden Sie damit in jeder Herrengesellschaft haben.

Nr. 389991	PIN UP PREDICTION	DM 9,50
Nr. 389991 J	JUMBO PIN UP PREDICTION	DM 19,--

Die Instruktion extra ist nicht lieferbar.

LUCKY'S BLENDO



Ein klassisches Kunststück der modernen Bühnenmagie ist das sog. Blendo. Der Eindruck ist optisch äußerst wirksam, farbig und überraschend. Es handelt sich dabei um folgenden Effekt: Der Künstler zeigt einige verschiedenfarbige Seidentücher vor. Plötzlich verwandeln sich die Tücher in ein einziges, aber riesengroßes Tuch, das alle Farben der vorherigen einzelnen Tücher beinhaltet.

Es gibt viele Varianten dieses Kunststückes, manche benötigen eine aufwendige Präparation der Tücher sowie eine lange Vorbereitung. Die Ausführung, die wir Ihnen nun bieten, hat einige wesentliche Vorteile. Diese sind:

1) Wir verarbeiten diesen Effekt in der optimalen Größe; d.h. die einzelnen Tücher sind 60 x 60 cm groß, und sie verwandeln sich in ein 120 x 120 cm großes Riesentuch.

2) Wir verwenden ausschließlich unsere Foulard Tücher (Ultrasilks), d.h., Seide der allerbesten Qualität.

3) Wir liefern Ihnen das Kunststück mit allem Zubehör (6 verschiedenfarbige Tücher), so daß Sie nichts mehr dazu zu kaufen brauchen, wie bei einigen anderen Ausführungen. Die Tücher sind selbstverständlich immer neu verwendbar.

4) Bei dieser Ausführung wird kein Doppeltuch o. ä. Präparation verwendet. Nach Verwandlung der Tücher brauchen Sie nichts abzulegen, Sie können das Riesentuch praktisch sofort untersuchen lassen. (!)

5) Die Vorbereitung benötigt nur 20 Sekunden. Die Vorführung ist jederzeit, überall (auch völlig umringt) unter jeder Bedingung möglich.

6) Die von dem bekannten Berufsmagier und Illusionisten Lucky Lutz erarbeitete Routine garantiert ein sicheres Gelingen ohne jegliche Übung und den größtmöglichen Erfolg.

Der Effekt (kurz geschildert) ist wie folgt: Der Magier zählt 6 verschiedenfarbige Seidentücher einzeln vor. Er legt zwei Tücher beiseite, wirbelt die verbliebenen 4 Tücher zusammen, und wenn er sie auseinanderzieht, haben sich die Tücher zu einem vierfarbigen Riesentuch vereinigt, das man - falls gewünscht - sofort zum Untersuchen reichen kann. Die Verwandlung erfolgt ohne Abdeckung, frei vor den Augen der Zuschauer. Ein wahrlich märchenhafter Effekt.

Wir liefern Ihnen das Kunststück komplett mit 6 hochwertigen, 60 x 60 cm großen ULTRASILK Seidentüchern, und der ausführlichen, reich illustrierten Anleitung. Der Preis ist kaum höher, als der Preis der Seidentücher. Greifen Sie zu, weil Lieferung nur erfolgt, solange der ziemlich kleine Vorrat reicht.

Nr. 232660	LUCKY'S BLENDO komplett mit allem Zubehör	DM	98,00
Nr. 232660 E	Nur die Astor-Instruktion	DM	5,--

CIGARETTES



Ein klassisches Kunststück ist, brennende Zigaretten aus der Luft zu greifen. Es gibt dafür viele Methoden; manche verlangen schwierige Manipulationen, oder aber kostspielige und komplizierte Apparatur. Wir haben eine Methode für Sie, bei der weder das eine noch das andere notwendig ist. Eine Methode, die an Einfachheit nicht zu überbieten ist, die aber trotzdem - oder vielleicht eben deshalb - äußerst wirkungsvoll ist. Der Efekt ist wie folgt:

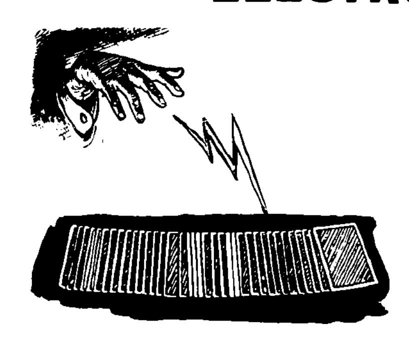
Der Magier zündet sich eine Zigarette an; diese schmeckt ihm aber scheinbar nicht, denn er wirft sie weg. Er greift in die Rauchwolke, die er soeben ausgeblasen hat, und holt sich daraus eine zweite, ebenfalls brennende Zigarette. Er wirft diese auch weg, doch dann holt er aus der Luft eine dritte, eine vierte, ja eine fünfte Zigarette, die er alle wegwirft. Wenn er die Produktion länger ausdehnen will, kann er das Erscheinenlassen brennender Zigaretten noch (fast) beliebig fortsetzen.

Zu dieser Methode brauchen Sie außer gewöhnlichen Zigaretten nur ein kleines Hilfsmittel, in Form eines (absolut harmlosen) chemischen Präparates, das Sie von uns jederzeit für geringes Geld beziehen können. Um ehrlich zu sein, müssen wir Ihnen sagen, daß Sie dieses Kunststück nicht binnen 5 Minuten vorführen können, denn etwas Übung gehört doch dazu. Diese ist aber sehr einfach und leicht, der nötige einfache Griff ist in kürzester Zeit zu erlernen. Doch diese Methode hat auch große Vorteile: Außer, daß sie viel einfacher ist als die vergleichbaren Methoden, werden hierbei keine technischen Hilfsmittel verwendet. Sie müssen das Kunststück nicht als Auftrittseffekt, sondern Sie können es an jeder beliebigen Stelle Ihres Programmes bringen. Daraus geht auch hervor, daß Sie nicht mit brennenden Zigaretten in der Tasche herumlaufen müssen; die Zigaretten werden - für die Zuschauer unsichtbar - erst im Moment der Produktion entzündet. Die Zigaretten brennen also tatsächlich und sie werden auch tatsächlich sichtbar weggeworfen. Sie bekommen von uns das nötige Hilfsmittel für viele, viele Vorführungen, sowie eine ausführliche und reich illustrierte Anleitung, aus der Sie das Kunststück spielend erlernen können. Achtung! Das Kunststück ist nicht umringt vorführbar!

Keith Clark hat seine Reputation mit dem Fang brennender Zigaretten begründet. Sollten Sie es nicht auch versuchen, besonders, wenn es Ihnen so leicht gemacht wird?

Nr. 213110	CIGARETTES komplett	DM	7,50
Nr. 213130 E	Nur die Astor-Instruktion	DM	5,--
Nr. 213130 X	Nachfüllpackung	DM	2,50

ELECTRONIC CARD



Der Titel sagt nichts über den Inhalt dieses Kunststückes aus; trotzdem haben wir diesen Titel gewählt, denn dies ist ein Trick, der Geschichte macht. Dies ist nämlich der ERSTE TRICK auf der ganzen Welt, der von einem Computer, von Astor's Magic Computer, entwickelt worden ist. Die Geschichte dieses Kunststückes ist abenteuerlich und klingt wie ein modernes Märchen. Nachdem Astor seinen Computer mit seinem System gefüttert hatte, wollte er einen Versuch machen, um zu sehen, wie das Ganze nun in der Wirklichkeit funktioniert. Zu Testzwecken hat er einen besonders "unmöglichen" Effekt erdacht und von dem Computer eine Lösung dazu verlangt, um zu sehen, wann der Computer die Sache aufgibtbzw. wie nahe er einer evtl. doch möglichen Lösung kommt. Es war nicht zu sehen, aber wahrscheinlich glühten die Drähte im Inneren des Computers und es dauerte ziemlich lange; doch dann spuckte der Computer GLEICH MEHRERE Lösungen aus! Einige waren nicht (oder höchstens mit zu großem Aufwand) zu verwirklichen, aber eine Lösung war so verblüffend einfach, und trotzdem - oder vielleicht eben deshalb - so praxisnahe, daß man sich fragen mußte, wieso kam man bisher nie auf diese Idee?

Und nun lesen Sie bitte den Effekt, für den Sie nicht so leicht eine Lösung finden werden: Der Magier übergibt dem Zuschauer ein Kartenspiel mit blauem Rücken (es kann ein fremdes Spiel sein, ist also tatsächlich VÖLLIG unpräpariert!) und bittet ihn, das Spiel gut zu mischen und ihm eine Karte zu entnehmen. Der Zuschauer soll sich die Karte nicht ansehen, sondern sie nur mit der Rückseite nach oben in seiner Hand halten. Nun blättert der Magier dem Zuschauer ein zweites Spiel - diesmal eines mit rotem Rücken - von BEIDEN Seiten vor, um zu zeigen, daß es sich um ein gewöhnliches Spiel handelt. Dann bittet er den Zuschauer, seine (blaue) Karte irgendwo in das rote Spiel zu stecken. Das Spiel wird nun gemischt und dann mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch ausgebreitet. Der Zuschauer bewegt nun seinen rechten Zeigefinger über den Karten hin und her. Dann, wenn er meint, irgendeinen inneren Impuls zu verspüren, läßt er seinen Finger auf eine, IRGENDEINE Karte sinken. Und nun geschieht ein Wunder: Er darf diese Karte sofort umdrehen, und ES IST DIE VON IHM GEWÄHLTE KARTE, die einzige blaue in einem roten Kartenspiel!!!!!!!

Bitte, beachten Sie folgende Punkte: Der Zuschauer wird auf keine Weise beeinflußt! Er wählt die Karte aus dem blauen Spiel wirklich GANZ FREI. Weder er, noch der Magier weiß, welche Karte es ist! Diese Karte wird wirklich in das rote Spiel gemischt. Das rote Spiel wird - Blatt für Blatt - von beiden Seiten gezeigt, es ist einwandfrei ein rotes Spiel! Es wird mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch ausgebreitet, so daß der Zuschauer die Karten unter seiner Kontrolle hat! Der Magier berührt die Karten nun nicht mehr, der Zuschauer trifft seine Wahl auch diesmal ABSOLUT FREI! Und er kann machen was er will, er trifft, ohne Wenn und Aber, jedesmal, mit absoluter Sicherheit, die einzige blaue Karte!

Der Effekt ist so unglaublich, daß wir anfangs Zweifel daran hatten, ob es dafür eine Lösung gibt. Und nun können Sie dieses Wun-

Trick: Bar Kochba (153)

"Bar Kochba" ist ein Spiel, das in einem literarischen Kaffeehaus in Budapest in den zwanziger Jahren unseres Jahrhunderts entstanden ist. Es handelte sich dabei um ein Spiel, bei dem man auf gestellte Fragen nur mit "Ja" oder "Nein" antworten darf, und anhand dieser Antworten (und der geschickten Fragestellung) ein bestimmter Begriff erraten werden soll. Das Spiel hat heute eine weltweite Verbreitung (ohne daß man die Erfinder, namentlich: Frigyes Karinthy und Imre Grätzer, kennt). Bei uns ist es durch die bekannte Fernsehsendung von Robert Lembke "Was bin ich?" bekannt.

Dieses Verfahren wird oft von Wahrsagern angewandt, die durch geschickte Führung des Gesprächs den Themenkreis so lange einschränken, bis sie herausfinden, worüber der "Klient" gerne etwas hören möchte.

Es handelt sich dabei zwar um eine Art "Eliminieren", "Aussortieren", aber es ist mehr ein "Heranschleichen", bei dem man den betreffenden Gegenstand oder Begriff so lange einkreist, bis man ihn erreicht hat. Man pirscht sich sozusagen an ihn heran.

Der Begriff ist schwer zu erklären, aber wenn man an die Anwendung dieser Methode z. B. in der Sendung "Was bin ich?" denkt, wird alles klar. Natürlich kann man bei einer Mentaldarbietung keine direkten Fragen stellen, das Heranschleichen an die Information geschieht unauffällig. Hierzu als Illustration: Bei einem Kartentrick (Katalogtext: "Der Zuschauer denkt nur an eine Karte und der Magier kann die Karte sofort nennen") wird so verfahren: Der Zuschauer denkt an eine x-beliebige Karte. Der Magier sagt: "Sie denken an eine ROTE Karte". Wenn der Zuschauer dies verneint, sagt der Magier: "Es ist also eine Pik-Karte". Wird auch dies verneint, so weiß der Magier, daß es sich um die Farbe Kreuz handelt. Der hier beschriebene Fall ist aber der ungünstigste. Es kann nämlich passieren, daß der Zuschauer die erste Behauptung ("Es ist eine rote Karte") bejaht, worauf die nächste Behauptung "Eine Herz-Karte" ist. Wenn das tatsächlich der Fall ist, so hat der Magier bereits die Farbe der Karte genannt, ohne eine Frage gestellt zu haben. Die weitere Behauptung ist dann: "Es ist eine Figurenkarte" und sollte dies auch bejaht werden, wird die entsprechende Dame genannt. Mit dieser Methode kommt man oft an die gedachte Karte heran, ohne ein einziges (oder mit wenigen) "Nein".

Der Trick "Bar Kochba" wird auch beim Trick Nr. 154 (Muskellesen) zu Hilfe genommen, darüber aber an der enstprechenden Stelle mehr.

Trick: Muskellesen (154)

Der Name ist nicht ganz korrekt; jedoch ist dieses Phänomen unter diesem Namen bekannt, deshalb möchte ich ihn nicht ändern. Richtig würde es "Reflexlesen" heißen, weil der Vorführende die nötigen Informationen in Wirklichkeit durch Beobachtung der Reflexe (Puls, Atmung, Muskelreaktionen usw.) der Versuchsperson (Medium) bekommt. Dabei ist er mit dem Medium in körperlichem Kontakt, deshalb entstand der Name "Muskellesen", der sich eingebürgert hat. Unter Muskellesen verstehen wir also das "Lesen" (Deuten) der körperlichen Reaktionen der Versuchsperson durch körperlichen Kontakt.

Es sind bekannte Experimente, bei denen das Publikum in Abwesenheit des Vorführenden ihm eine Aufgabe stellt; z. B. einen ver-

steckten Gegenstand finden. Oder es wird die Aufgabe gestellt, daß der Vorführende nach seiner Rückkehr dem Herrn am (z. B.) dritten Platz in der ersten Theaterreihe den Hut wegnimmt und ihn der Dame auf dem ersten Platz der dritten Reihe aufsetzt. Oder, es wird ein "Mordfall" inszeniert; ein Zuschauer wird als "Leiche" bestimmt, ein anderer als "Mörder", bei einem dritten wird das "Tatwerkzeug" (ein Spielzeugdolch) versteckt, ein vierter spielt den Kriminalkomissar usw. Wenn der Vorführende zurückkehrt, wählt er einen Zuschauer als Medium. Er erfaßt ihn am Handgelenk (oder läßt sein Handgelenk von ihm erfassen) und bittet ihn, sich auf die Aufgabe zu konzentrieren, d. h., auf den versteckten Gegenstand (bzw. dessen Standort), auf die Handlungen die der Vorführende ausführen soll usw. Dabei beobachtet der Vorführende das Medium, seine Reflexe, den Druck seiner Hand usw. und läßt sich durch diese Reflexe leiten. Es gehört zwar eine Portion Übung dazu, doch man kann dabei eine solch große Sicherheit erreichen, daß man jede Aufgabe fehlerfrei lösen kann.

Wie gesagt, läßt sich der Vorführende vom Zuschauer leiten (obwohl für das Publikum der Eindruck entsteht, daß der Vorführende das Medium mit sich führt), indem er seinen Reflexen folgt. Geht das Medium in die eingeschlagene Richtung, so kann der Vorführende sicher sein, daß die Richtung richtig ist; zögert das Medium (man spürt deutlich den Widerstand, daß man von ihm zurückgehalten oder in eine andere Richtung gedrängt wird), so ändert der Vorführende seine Schritte, bis er eine Richtung einschlägt, in die ihm das Medium widerstandslos folgt.

Hierbei wird der Trick "Bar Kochba" zusätzlich zu Hilfe genommen. Um die Lösung der Aufgabe zu ermöglichen, bittet der Vorführende das Medium, die zu erledigende Aufgabe in kleinere Schritte zu unterteilen. Zuerst soll es nur daran denken, in welche Richtung sich der Vorführende begeben soll. Ist ein gewisser Punkt erreicht, dann soll es daran denken, daß der Vorführende jetzt seine Richtung ändern oder sich bücken, einfach nur stehenbleiben oder irgendeine andere Handlung ausführen soll. Die Aufgabe wird dann Punkt für Punkt durchgeführt, bis sie ganz gelöst ist. Aber gleich beim ersten Schritt orientiert sich der Vorführende. Er schwankt unschlüssig in verschiedene Richtungen und beobachtet dabei, in welcher Richtung er den geringsten Widerstand vom Medium verspürt, bzw. in welche Richtung er von ihm gedrängt wird. Mit dieser Methode kreist er seine Aufgabe ein, schöpft unbemerkt Informationen vom Medium, bis er die vollständige Aufgabe herausgefunden hat.

Das interessante an der Sache ist, daß das Medium keine Ahnung hat, daß es den Vorführenden führt. Bei starker Konzentration (es konzentriert sich einzig und allein auf die auszuführende Aufgabe, wie es ihm eingebleut wurde) entstehen ziemlich starke Reflexe, die ihm aber unbewußt bleiben.

Das Muskellesen wird nicht nur in dieser Form ausgeführt. Man kann den Zuschauer "abhorchen", sich von ihm führen lassen, ohne daß der Zuschauer merkt, daß er die Rolle des Mediums spielt. So z.B., wenn man jemandes Hand über eine Kartenreihe führt, spürt man einen deutlichen Reflex, wenn die Hand bei der gedachten Karte angelangt ist. Bei "Röntgenaugen"-Darbietungen (Blindfahrt usw.) kann man sich auch von einem Zuschauer führen, ja lenken lassen, unter dem Vorwand, sich am Zuschauer nur stützen zu wollen.

* *

Am 10. Dezember 1970 haben wir unser Fachgeschäft für Zauberkunst eröffnet. Das sind am 10. Dezember 1980 genau 10 Jahre. Ein kleines Jubiläum. Die 10 Jahre sind zwar im Fluge vergangen, doch wir haben das Gefühl, in dieser Zeit einiges geschaffen, die Magie um einiges bereichert zu haben. Doch wir überlassen das Laudatio unseren Freunden. Statt dessen möchten wir ein wenig feiern. Und auch unseren Freunden (Das sind unsere Kunden) zeigen, daß wir für ihre Treue dankbar sind. Deshalb dieses kleine

JUBILÄUMS-PREISAUSSCHREIBEN

Auf dieser Seite sehen Sie eine Tabelle, vollgestopft mit Buchstaben, scheinbar ohne jehglichen Sinn und Ordnung. Nun, diese Tabelle hat unser Computer zusammengestellt, und er hat darin die Namen von 25 berühmten Magiern und Zauberkünstlern der Weltgeschichte und auch unserer Zeit versteckt. Ihre Aufgabe ist, diese Namen zu finden. Allerdings nur 24 davon, denn einen werden wir Ihnen verraten.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
a	C	A	O	F	P	W	E	T	B	L	D	H	R	J	H	E	A	W	S	U	P	I	L	R	H	E	O	H	F
b	H	T	D	O	H	C	N	L	N	E	U	U	F	E	R	I	N	I	V	E	M	O	R	R	Q	H	U	F	Y
c	E	L	W	P	H	L	Z	U	A	M	N	O	C	W	N	I	D	F	O	L	W	U	I	C	Y	D	W	D	A
d	T	G	S	A	U	N	L	Y	H	Y	N	O	H	U	O	S	L	G	K	R	R	C	D	R	T	O	T	N	S
e	E	F	C	N	O	U	D	O	U	D	I	M	T	H	U	R	S	T	O	N	O	X	R	H	R	O	F	R	E
f	A	H	O	R	S	P	T	E	J	A	N	D	E	S	M	Y	E	A	T	L	H	O	E	C	D	S	N	D	P
g	A	R	O	M	T	W	A	P	S	C	G	I	Q	A	K	D	N	S	K	X	D	G	A	A	H	U	T	O	S
h	D	T	O	P	T	S	O	I	H	M	E	U	V	X	M	C	N	A	W	L	X	I	I	I	L	F	U	X	W
i	S	P	L	C	R	A	H	I	H	A	R	N	T	A	I	H	A	S	P	U	C	H	N	H	E	I	B	T	E
j	Y	E	O	M	N	N	V	D	Y	T	S	A	O	C	C	N	M	L	Z	P	P	E	T	N	O	N	K	E	O
k	O	E	L	W	D	O	G	K	N	T	Y	D	O	E	B	L	E	R	B	L	D	S	O	T	E	I	J	D	I
l	I	O	H	L	S	N	D	X	O	I	O	N	B	C	T	A	N	D	E	D	I	T	I	N	A	T	I	R	M
m	C	L	P	H	Q	I	W	R	T	E	U	O	O	S	Y	N	N	D	L	W	P	K	E	O	T	M	L	E	Y
n	H	F	L	A	G	N	W	K	A	C	A	R	H	I	Q	C	A	G	L	I	O	S	T	R	O	T	R	R	S
o	R	T	Y	E	O	I	O	K	E	R	T	V	F	T	J	L	I	D	A	D	F	E	U	Y	F	L	H	N	A
p	U	Y	E	L	V	D	W	A	T	N	B	M	Q	K	I	R	X	E	C	O	N	R	A	D	I	U	F	R	Y
q	R	M	T	Q	R	R	E	S	N	I	Z	F	O	H	R	Q	C	E	H	U	O	I	I	N	O	L	A	N	H
r	C	N	S	T	F	A	A	U	I	O	O	I	P	I	N	E	T	T	I	O	T	N	P	T	H	C	T	N	E
s	R	T	E	I	O	C	S	M	I	T	S	H	L	P	E	Y	U	S	N	P	U	I	Y	N	S	L	D	N	A
t	E	A	T	L	S	C	Y	A	I	H	L	J	Z	O	E	C	A	J	I	R	O	D	O	L	F	O	A	S	I
u	M	O	N	M	R	S	W	I	M	O	L	E	E	B	T	S	M	T	L	H	M	Y	I	N	U	G	C	B	A
v	R	N	O	O	U	K	H	Z	T	S	I	I	A	R	O	M	N	A	Y	K	A	L	A	N	A	G	B	R	I
w	I	T	D	C	M	L	Y	W	S	C	T	L	Y	N	A	W	Y	A	M	B	O	S	C	O	I	K	A	I	A

Unser Computer hat grundsätzlich nur Magier in diese Liste aufgenommen, die jeder von uns kennt, oder zumindest kennen müßte. Es wurden auch nur Namen gewählt, die aus einem Wort bestehen. So z. B. konnten wir Dai Vernon nicht aufnehmen, weil er eben mit seinem Vornamen DAI bekannt ist; nur VERNON klingt für uns ungewohnt.

Aber Achtung! Unser Computer ist ein schlauer Bursche! Er hat manche Namen richtig von links nach rechts, andere aber umgekehrt, von rechts nach links geschrieben. Einige von oben nach unten, andere von unten nach oben. Wiederum andere diagonal, in VERSCHIEDENE Richtungen. Aber jedesmal ist der Name zusammenhängend, in einer Linie geschrieben.

Ihre Aufgabe ist also, die 24 Namen zu finden, diese auf ein Papierblatt zu schreiben, und auch, von welcher Kolonne und Spalte bis zu welcher Kolonne und Spalte der jeweilige Name läuft. Wie das geht, zeigen wir mit dem Namen PHILADELPHIA. Dieser Name läuft in der Tabelle von r-13 bis g-24, schräg nach rechts oben.

Sie können allerdings auch die Tabelle ausschneiden (oder fotokopieren, wenn Sie das Heft nicht beschädigen wollen) und die einzelnen Namen umranden, wie PHILADELPHIA in der Tabelle. Einsendeschluß ist der 31. Dezember 1980 (Poststempel).Und nun die Preise:

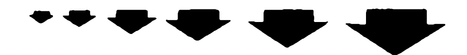
1. Preis: Ein Warengutschein im Werte von DM 200,--.
2. Preis: Ein Warengutschein im Werte von DM 150,--.
3. Preis: Ein Warengutschein im Werte von DM 100,--.
4. Preis: Ein Warengutschein im Werte von DM 50,--.

Insgesamt Warengutscheine im Werte von DM 500,--.

Die Preise werden an die Einsender der richtigen Lösungen unter Aufsicht des MZvD, Ortszirkel Wuppertal, ausgelost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Teilnahme hängt NICHT von einer Bestellung ab. Die Lösung und die Gewinner werden in der nächsten Laterna Magica mitgeteilt. Die Gewinner werden benachrichtigt.

Und nun sucht schön! Viel Spaß dabei!

* *



ACHTUNG ! PREISÄNDERUNG !

BITTE FOLGENDE ÄNDERUNGEN IN UNSERER PREISLISTE VOM 1.7.1979 BERÜCKSICHTIGEN:

Nr. 084990	VAMPIR.	Nicht mehr lieferbar
Nr. 114340	MAGISCHE KUGEL.	Z.Zt. nicht lieferbar
Nr. 140991	JUMPING GEMS.	Nicht mehr lieferbar
Nr. 140992	JAMBOREE JEWELLS.	Nicht mehr lieferbar
Nr. 141620	HUTSTIFT.	Nicht mehr lieferbar
Nr. 144730	SCHWERPUNKTWÜRFEL. (8-er Satz)	Nicht mehr lieferbar
Nr. 144730A	SCHWERPUNKTWÜRFEL (2-er Satz).	3,50
Nr. 194990	Harms' MYSTERY WALLET.	Nicht mehr lieferbar
Nr. 202990A	DAUMENSPITZE. Metall.	Nicht mehr lieferbar
Nr. 214360	TUCHBALL.	Nicht mehr lieferbar
Nr. 252130	Astor's COKE-COKE-COKE.	Nicht mehr lieferbar
Nr. 274996	CHANGIERBEUTEL.	Z.Zt. nicht lieferbar
Nr. 275124	TAUBENKASSEROLLE. Neuer Preis	99,--
Nr. 292910	MAGIC LAMP. Neuer Preis	9,--
Nr. 292911	ATOMIC LAMP.	14,--



BASAR

VICTOR JAMNITZKY - ASTOR – D-5600 WUPPERTAL 22, BRANDENBURG STR. 7 A

Jeder der hier aufgeführten Tricks und jedes Buch (teils neu, teils gebraucht aber in einwandfreiem Zustand) ist nur einmal vorhanden; wir können deshalb eine Lieferung nicht garantieren. Schicken Sie uns bitte deshalb kein Geld im voraus! Sie bekommen die Sendung per Nachnahme oder (auf Wunsch) eine Auftrags-Bestätigung, dann wird der gewünschte Artikel für Sie reserviert bis das Geld bei uns eintrifft.
Abkürzung: (e)=mit englischer Erklärung.

1 Scherz-Catsup-Flasche---3,50
2 Ciga-Cut---14,--
3 Riesenwürfel-Briefbeschwerer---5,--
4 Dial X (e)---5,--
5 Kartentrick "Geldschein"---2,--
6 Tellerwackler---3,--
7 Arabian Pot (herausspringender Totenkopf)---8,--
8 St.D.T. Tuchfärbung---2,--
9 KEY-BACK Superstarker Ringzieher aus USA (Wagner)---70,--
10 Geldbörse mit 15 Fächern---6,50
11 Rauchender Mini-Totenkopf---7,50
12 Technica Genial---5,--
13 Magischer Würfel---5,--
14 God Dice (e)---7,--
15 Wandernder Glasuntersetzer---8,--
16 Card Changer (Tenyo) (e)---15,--
17 Magiros Ringbefreiung---12,--
18 Magiros Würfel Ring und Nadel (ein Supertrick)---50--
19 Magiros Knopfloch-Zauberstab---6,--
20 Roy Baker's Magic Pot---9,--
21 Lichtetui---39,--
22 Lewiscone (e)---10,--
23 Zuckerdose mit Läutewerk---8,--
24 Magic Tube (e)---3,50
25 Silk Dimension (e)---45,--
26 Borettis Red-Black Miracle (mit Riesenkarten)---12,--
27 Borettis Schlüsellochkarte---9,--
28 Al Korans Money Poker---15,--
29 Die wundersame Fischbefreiung---3,--
30 Mystic Smoke (e)---2,--
31 Lippincott's Quarter Go---15,--
32 Arabian Cards (Tenyo) (e)---3,--
33 Unmögliche Zigarettenschachtel---3,50
34 Repeat Coin Cup (Rolando)---7,50
35 Reserverd Card Prediction (Marvillo)---5,--
36 Magnetische Fußspuren---1,50
37 Hat Levitation (Wildon)---5,--
38 Banknote in der Zitrone (Orig. Jarow)---25,--
39 Okito Coin Box---7,--
40 Der Sicherheitsnadel-Trick---2,--
41 Helping Hand---8,--
42 Zwei Dosen mit Zeitzündung (Lubor Fiedler)---40,--

43 Farbenwechselndes Feuerzeug------------------------------------12,--
44 RAINBOW-Kartenspiel--8,--
45 Weddington Doppelrücken Kartenspiel----------------------------10,--
46 Borettis Kugelfläschchen (gesucht)(ohne Erklärung)--------------------8,--
47 Klapp-Klapp-Gebiß---9,--
48 Zodiac-Kartenspiel (rotem oder schwarzem Rücken) je Spiel-------------12,--
49 Erscheinende Sektflasche (mit Knall)-----------------------------25,--
50 Magic Money Maker (e)--8,50
51 Blutige Hände---0,50
52 Kovari's Balancing Cards (e)-------------------------------------12,--
53 Wasser- u. Seiden-Sensation (Stolina)----------------------------8,--
54 Berland's Confoozing Card (mit deutscher Erklärung)--------------------8,--
55 Janito's Fantom Perspex--5,--
56 Solid Ball Penetration (Kellerhof)--------------------------------8,--
57 Come Back--3,--
58 Werrys neue Fingerhut-Technik-------------------------------------1,50
59 Verkleinerungs-Karten---4,--
60 Werrys erscheinende Kerze--6,--
61 "Pinke Pinke"--7,--
62 Zauber Set (16 Kartentricks mit Spiel im Etui)------------------------8,--
63 Mystic Ruby (Tenyo) (e)--7,--
64 Taschentuch-Reparatur---15,--
65 Madame Pompadour--12,--
66 Crystal Coin Case---5,--
67 Geistesblitz (Kellerhof)--2,--
68 Transpo-Balls---1,50
69 Joe Stuthard's Mini Monte---3,--
70 Drehplakette (Götz-Zitat)---3,--
71 Werrys Compacto Illusion---25,--
72 Einweg Stop-Ball--1,50
73 Sh-Chip--1,50
74 Schnaps-Kelle---8,--
75 Leopard Silk (Prof. Sitta)--35,--
76 Space Walking Coins (Tenyo)(e)-----------------------------------40,--
77 Spinning Plate on the Rope (Tenyo)(e)-----------------------------40,--

BÜCHER:

78 Alfred Czernewitz: SEHEN UND VERSTEHEN--------------------------10,--
79 Kurt Hufenbach-Truk: SPIELEREI MIT KARTEN------------------------12,--
80 Christian Scherer: EINE HANDVOLL KARTENKUNSTSTÜCKE (Ausgezeichnet!)----22,50
81 Jose de la Torre: WAHRE WUNDER-----------------------------------26,50
82 Punx: SETZT EUCH ZU MEINEN FÜSSEN---------------------------------50,--
83 Punx: EXPERIMENTE MIT DEM ÜBERRAUM Nr.1 Der Wahtraum------------------20,--
84 Punx: Wie oben, Nr.2 Das Wunder. Das Jubiläum-------------------------20,--
85 Punx: Wie oben, Nr.3 Der Punx-Test. Die Punx-Prediction-----------------20,--

Unsere Hauszeitschrift, die Laterna Magica erfreut sich einer großen Beliebtheit. Die ersten 20 Nummern sind leider restlos vergriffen, sie sind bereits zu begehrten Sammelobjekten geworden. Ebenso unser Gesamtkatalog aus dem Jahre 1975 (334 Seiten), seinerzeit für 10 DM angeboten, von dem wir selbst bereits ein Exemplar für DM 60,- zurückgekauft haben.

Aus dem Nachlaß eines Sammlers konnten wir folgende "Schätze" erwerben: Drei komplette Sätze Laterna Magica Nr. 1 - 10. Zwei komplette Sätze Laterna Magica Nr. 1 - 20. Zwei Exemplare Gesamtkatalog 1975. Zwei komplette Sätze Tauer-Turmi (1-6). Alles in tadellosem, nagelneuen Zustand. Wir sind bereit, diese für den Meistbietenden abzugeben; bitte, machen Sie uns ein Angebot. Jeder kann nur EINEN Satz erwerben. Schicken Sie uns bitte kein Geld im voraus, warten Sie unsere Zusage ab.

Trick: Indirektes Muskellesen (155)

Der einzige Unterschied zu dem Vorhergegangenen ist bei diesem Trick, daß kein direkter körperlicher Kontakt zwischen dem Vorführenden und dem Medium besteht. Beide sind jedoch durch irgendeinen Gegenstand miteinander in Verbindung. Die einfachste Art dieser Vebindung ist, wenn der Vorführende das eine und das Medium das andere Ende eines Stabes hält. Trotz mangelnden Körperkontaktes werden die Reaktionen des Mediums durch den Stab gut spürbar, ja ganz deutlich weitergeleitet. Es besteht in der Ausführung kaum Unterschied zwischen diesem indirekten und dem direkten Körperkontakt, für das Publikum aber scheint jegliche Möglichkeit des Spürens körperlicher Reaktionen ausgeschlossen.

Es wurden verschiedene Konstruktionen entwickelt, um mit dem Medium einen indirekten Kontakt herzustellen. Eine davon ist z. B. eine einfache Drahtschlinge. Das Medium hält das Ende des federnden Stahldrahtes (Klaviersaite), während die daraus gebildete Schlinge das Handgelenk des Vorführenden umschließt. Diese Schlinge übermittelt die Reflexe genauso gut wie ein starrer Gegenstand, und dadurch, daß die Schlinge am Handgelenk lockerer wird oder sich zusammenzieht, bekommt der Vorführende sogar noch zusätzliche optische Information.

Geübte Mentalisten begnügen sich mit einem Stück Seil, dessen Enden vom Medium und Vorführenden gehalten werden (oder zwei diagonal gegenüberliegende Ecken eines Seidentuches). Das Seil bzw. Tuch hängt in einem Bogen zwischen den beiden nach unten. Daraus, ob dieser Bogen flacher oder tiefer wird, kann der Vorführende die Reflexe des Mediums deuten. In jedem Fall kann der Vorführende die vom Zuschauer kommenden Impulse (Lockern, Spannen, Druck, Ziehen, Drehen etc.) durch den verbindenden Gegenstand wahrnehmen.

Trick: Reflexlesen (156)

Unter diesem Begriff verstehen wir das "reine" Reflexlesen. Hierbei werden die Reaktionen (Reflexe) des Mediums ohne jeglichen Kontakt wahrgenommen. Dabei deutet man die unbewußten optischen und akustischen Signale, die vom Medium ausgehen. Man beobachtet z.B. seine Haltung, seine Füße usw. Wenn man in die richtige Richtung geht, schreitet das Medium ohne zu zögern mit dem Vorführenden. Wenn die Richtung falsch ist oder wenn sie geändert werden soll, zögert es, bleibt etwas zurück usw. Seine Hände hält das Medium fast nie unter Kontrolle; seine Finger, ob sie sich zur Faust schließen oder nicht, aber auch seine Atmung geben (dem Geübten) unmißverständliche Signale, ob man beim richtigen Punkt angelangt ist, ob man die Aufgabe richtig löst oder nicht. Wenn man noch den Bar-Kochba-Effekt hinzu nimmt, wird die Aufgabe noch leichter.

Aber nicht nur das Medium, sondern auch das übrige Publikum gibt verwertbare Hinweise. Ob die Zuschauer unruhig sind oder plötzlich still werden, kann verraten, ob man die richtige Handlung ausführt oder ob man auf dem Holzwege ist. Wenn man sich der vollständigen Lösung nähert (und besonders, wenn die Aufgabe gelöst ist), beginnt das Publikum oft zu applaudieren, was auch ein wichtiger Hinweis ist. Also, man kann nicht nur die Reflexe des Mediums, sondern die des ganzen Publikums verwerten.

Im wesentlichen ist es eine Art "Lügendetektor". (Diese sind bekanntlich nichts anderes, als Geräte zum Messen der körperlichen

Reflexe.) Von jedem Menschen gehen Impulse aus, unmittelbare Reaktionen des Körpers an Gedankenvorgänge. Besonders deutlich sieht man es, wenn man z. B. das Publikum eines Boxkampfes beobachtet. Ein Mensch, der lügt, atmet und benimmt sich ganz anders als jemand, der die Wahrheit sagt. In Erwartung (oder Herbeiwünschen) irgendeines Ereignisses reagiert man anders, als bei Erfüllung der Erwartung oder bei Enttäuschung durch Nichterfüllung eines solchen. Geübte Menschen können diese Impulse, Reflexe und Reaktionen sehr gut deuten. Selbstverständlich gehört viel Übung dazu, wesentlich mehr als beim unmittelbaren Körperkontakt.

Trick: Aktionlesen (157)

Während es sich bei den drei vorhergegangenen Tricks um Deuten der UNBEWUSSTEN REFLEXE, IMPULSE UND REAKTIONEN des Zuschauers (oder der Zuschauer) handelte, werden beim Aktionlesen BEWUSSTE HANDLUNGEN, die aber dem Vorführenden verborgen bleiben sollten, "entziffert", "gelesen". Um die Sache zu verdeutlichen: Wenn z. B. zwei Personen, die außer unserer Hörweite sind, miteinander sprechen, können wir das Gespräch zwar wahrnehmen, aber nicht verstehen. Ein Taubstummer aber, der von den Lippen die Sprache abzulesen gelernt hat, kann (evtl. mit Hilfe eines Fernglases) dem Gespräch genau folgen, jedes Wort verstehen. Doch auch ein Mensch mit gesundem Gehör kann sich diese Fähigkeit aneignen und von den Lippen eines Sprechenden (aus Entfernung, durch Fenster vom Stummfilm etc.) den nicht hörbaren Text lesen. Der Sprechende denkt dabei gar nicht daran, daß er mit der Bewegung seines Mundes deutlich lesbare Signale gibt. Demnach ist das Aktionlesen nichts anderes, als die Deutung der (meistens nicht bewußten) Begleiterscheinungen einer bewußten Tätigkeit.

Wenn man eine Person - sagen wir - nur von hinten sieht, kann man trotzdem in vielen Fällen feststellen, mit welcher Art von Tätigkeit sie beschäftigt ist; besonders, wenn es sich um alltägliche Tätigkeiten handelt, deren Begleiterscheinungen (charakteristische Bewegungen, Körperhaltung usw.) man aus Erfahrung kennt. Dieses ist besonders leicht, wenn man die Tätigkeit gar nicht verschleiern will. Aber auch dann, wenn jemand eine Tätigkeit "unsichtbar" machen will, kann man immer noch aus den Begleiterscheinungen auf die Tätigkeit schließen.

Nehmen wir das Beispiel, daß jemand etwas auf einen Schreibblock schreiben will, aber so, daß wir nicht sehen, was er schreibt. Deshalb steht er uns gegenüber und hält den Schreibblock so, daß wir dessen Rückseite sehen. Wenn wir dabei aber das obere Ende seines Bleistiftes sehen, können wir mit etwas Übung aus den Bewegungen des Bleistiftes auf das Geschriebene folgern. Um es zu verdeutlichen: Beim Schreiben beschreibt das obere Ende des Bleistiftes fast genau die negative Form der geschriebenen Buchstaben oder Zahlen. Besonders Zahlen kann man so gut erraten. Und tatsächlich wird dieses sog. Bleistiftlesen und auch das "Lippenlesen" in der Mentalen Magie (wie auch beim Falschspiel u. a.) oft angewandt.

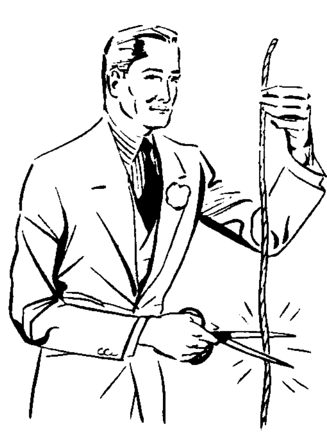
Aber nicht nur optische Wahrnehmungen können beim Aktionlesen behilflich sein; man kann auch auf akustische Signale zurückggreifen. Vielleicht ist das deutlichste Beispiel hierfür das Erraten der ESP-Zeichen, die auf eine Tafel mit Kreide geschrieben werden. Jedes Aufsetzen der Kreide auf die Tafel hört man als ein kleines Klopfgeräusch und jede gezogene Linie als ein kratzendes (manchmal

der vorführen, und zwar ohne jegliche Vorbereitung, ohne Fingerfertigkeit, ohne etwas lernen zu müssen, also kinderleicht, dank dem ersten magischen Computer der Welt: Astor's Magic Computer. (Es sei noch nebenbei bemerkt: Es ist eine Wahrheit, daß jeder Computer nur so clever ist, wie der Mensch, der ihn programmiert und bedient.)

Wir liefern Ihnen zu diesem Kunststück alles komplett, so daß Sie es sofort vorführen können. Sorry, die Instruktion extra ist nicht lieferbar (auch an Abonnenten nicht).

Nr. 343760 ELECTRONIC CARD komplett mit allem Zubehör DM 32,00

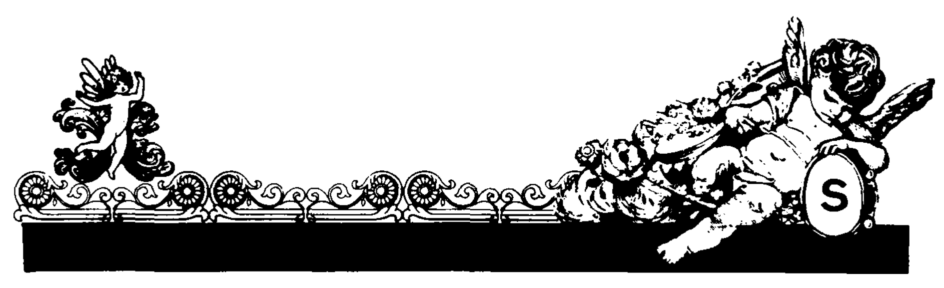


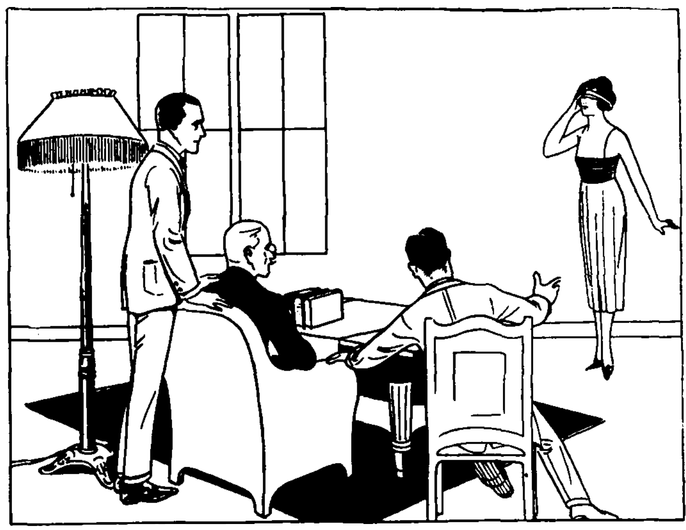


Wenn man ein Stück Seil, das völlig unpräpariert ist, zur Hand nimmt, dessen GENAUE MITTE aufsucht, das Seil dort durchschneidet, und die durchgeschnittenen Enden ohne jegliche Manipulation einfach zusammenwachsen läßt, dann ist das ein Wunder. Wenn man aber dasselbe Seil, ohne damit verdächtige Manipulationen auszuführen, einfach noch einmal in zwei Stücke schneidet, und aus den beiden Stücken wieder ein ganzes, heiles Seil entsteht, dann ist das ein doppeltes Wunder. Und wenn man das alles ohne jegliche Hilfsmittel, ohne besondere Fingerfertigkeit oder Übung oder besondere Vorbereitungen, sozusagen aus dem Stegreif, jederzeit und kinderleicht ausführen kann, dann ist das der Wunschtraum eines jeden Magiers. Und gerade das bieten wir Ihnen jetzt an.

Wir habe Ihnen aus dem reichen Schatz der Seilzerschneidetricks (mit mehreren hundert Varianten) einige der allerbesten bereits ausgesucht und angeboten (Das Hindu Seil und Indian Rope Trick). Den Trick, den wir Ihnen heute anbieten, wollten wir solange geheimhalten, wie sein Erfinder lebte. Er ist jetzt nicht mehr unter uns, und seine genialen Erfindungen drohen in Vergessenheit zu geraten. Es wäre aber unverantwortlich, dieses Juwel der Magie, einen der (das können wir getrost behaupten) besten und genialsten Seilzerschneidetricks nicht für die magische Welt zu retten. Deshalb bieten wir ihn Ihnen heute in Form eines reich illustrierten (über 30 Abbildungen !) Manuskriptes. Das Kunststück ist verblüffend, völlig undurchschaubar, trotzdem leicht vorzuführen; um es Ihnen noch leichter zu machen, ist jede Phase mit minuziöser Präzision beschrieben, so daß Sie sich die sehr leichte Handhabung ohne jegliche Schwierigkeiten, spielend aneignen können. Sogar der Text der Vorführung wird mitgeliefert. Außer unserem Manuskript benötigen Sie nur ein Stück ganz normalen Zauberseiles (Sie wissen ja, wo Sie solches bekommen), aber Sie können jede beliebige Schnur, ja sogar gewöhnlichen Bindfaden verwenden, und so das Kunststück jederzeit vorführen.

Nr. 233634 DER R. H. SEILTRICK (Manuskript) DM 4,00





ASTOR'S SEALED MIRACLES Nr. VIII

Die bisherigen Manuskripte dieser Serie haben ungeteilten Beifall der praktizierenden Magier gefunden. Trotzdem fällt es uns immer schwer, neue Manuskripte dieser Serie herauszubringen, obwohl wir noch einiges auf Lager haben.Schließlich handelt es sich um streng gehütete Berufsgeheimnisse, die ursprünglich nur für einen einzigen Magier, den Erfinder V. J. Astor, bestimmt waren. Es ist nicht unser Ziel, diese wertvollen Geheimnisse weit zu verbreiten, deshalb unser Zögern. Doch in der letzten Zeit drängen unsere Kunden immer mehr, weitere Geheimnisse aus dieser Schatztruhe magischer Juwelen herauszubringen; deshalb haben wir uns entschlossen, ein neues Manuskript zu veröffentlichen:

Astor's CRIMINAL MYSTERY

Dies ist wieder ein Effekt aus Astor's eigenem Mentalprogramm, von ebenso starker Wirkung wie der erste Effekt dieser Serie (Astor's SUPRA VISION). Lesen Sie bitte den spannenden Effekt:

Die Augen des Mediums (das ist die Assistentin oder der Assistent des Magiers) werden auf die bei Astor übliche Weise verbunden: Zuerst werden zwei Wattebäusche über die Augen des Mediums gelegt, diese werden dann mit Klebestreifen (Leukoplast) kreuz und quer zugeklebt. Das auf diese Weise seiner Sicht beraubte Medium wird jetzt von zwei fremden (uneingeweihten) Zuschauern aus dem Saal



geführt und ständig kontrolliert, daß es keinerlei Kontakte zum Saal oder zum Vorführenden hat und auch keine Signale von ihm empfangen kann.

Inzwischen gibt der Vorführende im Saal dem Publikum das neueste Groschenromanheft (Krimi, Science Fiction o. ä) der Woche mit der Bitte, das Heft völlig nach Belieben IRGENDWO zu öffnen. Sobald dieses geschehen ist, bittet der Vorführende die Zuschauer, die Seite, bei der der Roman geöffnet wurde, aus dem Heft herauszureißen, in einen völlig unpräparierten (tatsächlich !) Umschlag zu stecken und diesen zu verschließen. Dieser Umschlag wird auf den Boden geworfen und ein Zuschauer (irgendeiner !) stellt sich darauf. Der Vorführende wird jetzt ebenfalls unter Kontrolle der Zuschauer aus dem Saal begleitet, möglichst in eine andere Richtung, so daß er keinen Kontakt mit dem Medium haben kann. Oder er setzt sich irgendwo hin und wird von den Zuschauern ständig auf das Schärfste kontrolliert, so daß er weder mit einem Ton, einer Bewegung oder auf irgendeine andere Weise Signale geben kann. (Er gibt tatsächlich keine!)

Jetzt wird das Medium - immer noch mit verbundenen Augen - in den Saal vor die Person geführt, die auf dem verschlossenen Umschlag steht. Nach einigen Sekunden Konzentration nennt das Medium GARANTIERT FEHLERFREI die Seitenzahlen der in den Umschlag eingeschlossenen Romanseite! Alles kann sofort nach Belieben untersucht werden, vom Geheimnis ist keine Spur aufzudecken.

Dieses ist auch kein Wunder; denn alles geschieht mit völlig unpräparierten Sachen. Sie brauchen weder irgendwelche Vorbereitungen zu treffen, noch etwas einzustudieren, zu üben oder teure Behelfe zu kaufen. Es wird wirklich nichts anderes verwendet als ein billiger Groschenroman, der an jedem Kiosk zu haben ist und ein völlig normaler Briefumschlag. Auch keine Helfer oder eingeweihte Personen sind im Spiel. Alles kann vollständig ad hoc und völlig problemlos vorgeführt werden. Sie benötigen wirklich nur die oben erwähnten Sachen und ein Medium, das Sie in 2 Minuten (!) in das ganze Geheimnis einweihen können. Denn die Vorführung ist - wie bei fast allen wirklich guten Tricks - äußerst einfach und wirklich kinderleicht. Vielleicht eben deshalb ist aber das Geheimnis für die Zuschauer unentdeckbar. Daß Sie dieses Mentalwunder jederzeit und überall, auch umringt, vorführen können, ist bei einer Originalerfindung von Astor fast selbstverständlich.

Wir liefern Ihnen nur das ausführliche Manuskript, da Sie sich das übrige Zubehör an fast jeder Straßenecke besorgen können. Bitte, haben Sie Verständnis dafür, daß - wie bei allen Manuskripten dieser Serie - wir uns das Recht vorbehalten, die Lieferung ohne Begründung zu verweigern. Falls Sie an diesem Geheimnis interessiert sind, schreiben Sie uns bitte; wenn keine Bedenken bestehen (Sie müssen allerdings mindestens 18 Jahre alt sein), bekommen Sie das

Formular für die ehrenwörtliche Schweigeerklärung, die Sie uns dann ausgefüllt und unterschrieben zurückschicken. Erst dann können Sie SEALED MIRACLES Nr. VIII bekommen.

Astor's CRIMINAL MYSTERY (MS) DM 25,00

Achtung!
Wie bekannt, wurde das allererste Manuskript dieser Serie nicht gedruckt, sondern nur vervielfältigt. Erst ab S.M.Nr.II wurden die Manuskripte drucktechnisch hergestellt. Damit unsere Kunden, die einige dieser Manuskripte besitzen, diese in einheitlicher Form haben, ließen wir S.M.Nr. I (Astor's SUPRA VISION) jetzt in üblicher Form drucken. Es wurden nur soviel Exemplare gedruckt, wie ursprünglich durch Vervielfältigung hergestellt worden sind, und die Druckplatten wurden zerstört. Ein Nachdruck findet nicht statt. Wenn Sie das Manuskript SUPRA VISION bei uns erworben haben (also wenn Ihre ehrenwörtliche Schweigeerklärung bei uns vorliegt), tauschen wir es Ihnen für ein gedrucktes Exemplar kostenlos um. Sie brauchen uns lediglich das Originalmanuskript sowie einen selbstadressierten und frankierten Briefumschlag (DIN C5) zuzuschicken. Oder legen Sie das Manuskript Ihrer nächsten Bestellung bei, Sie bekommen - zusammen mit Ihrer Bestellung - ein gedrucktes Exemplar gratis zugeschickt.

BOBBY

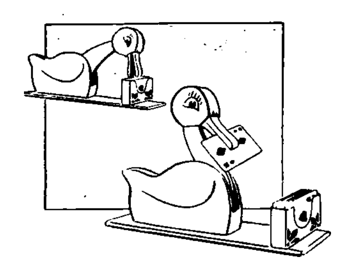


Effekt: Der Magier fächert ein Kartenspiel mit der Bildseite zum Publikum auf. Die Zuschauer sehen, daß es sich um ein gewöhnliches Kartenspiel und keinesfalls um gleiche Karten o. ä. handelt. Ein Zuschauer wählt eine der Karten und diese wird an beliebiger Stelle in das Spiel zurückgelegt. Das Spiel, das ggf. auch noch gemischt wurde, wird nun auf dem Tisch ausgebreitet.

Jetzt stellt der Magier seinen Gehilfen vor: Es handelt sich um eine niedliche Figur eines englischen Gardisten, wir wollen ihn "Bobby" nennen. Der Magier zieht die Figur auf und stellt sie an den Anfang des Kartenstapels. Der kleine Gardist wandert gemessenen Schrittes den ausgebreiteten Kartenteppich entlang und bleibt plötzlich an einer bestimmten Karte stehen. Es ist die vom Zuschauer gewählte karte!

Wenn Sie jetzt an Magnete, gelegte Spiele oder ähnliche Tricks denken, irren Sie sich. Das kleine Männchen ist völlig unpräpariert, und das Kartenspiel kann Ihr eigenes sein. Das Prinzip ist so subtil, daß auch Fachleute schwerlich auf diese Lösung tippen werden. Wir liefern Ihnen den kleinen Bobby, das gewisse Etwas und eine ausführliche Anleitung. Außerdem brauchen Sie nur ein gewöhnliches, unpräpariertes FOX LAKE (Aviator) Kartenspiel. Fingerfertigkeit benötigen Sie keine, denn der Ablauf ist fast automatisch, die Vorführung ist kinderleicht.

Nr. 387510	BOBBY	komplett	DM	14,00
Nr. 387510 E	Nur die Astor-Instruktion		DM	2,50



JO - ANNE

Wie oft haben Sie schon einen guten Effekt für KINDER gesucht? Wie oft haben Sie schon einen guten HUMORISTISCHEN (Comedy-) Effekt gesucht? Und wie oft haben Sie schon ein Kartenkunststück gesucht, das Sie auch auf der GRÖSSTEN BÜHNE vorführen können? Jetzt können Sie alles in einem haben, wenn Sie sich JO-ANNE, die kartenziehende Ente kaufen.

JO-ANNE ist ein klassisches Kunststück, das aber in verschiedenen Ausführungen hergestellt wurde. Wir haben für Sie eine Ausführung, die auch den höchsten Ansprüchen gerecht wird. Hier der Effekt:

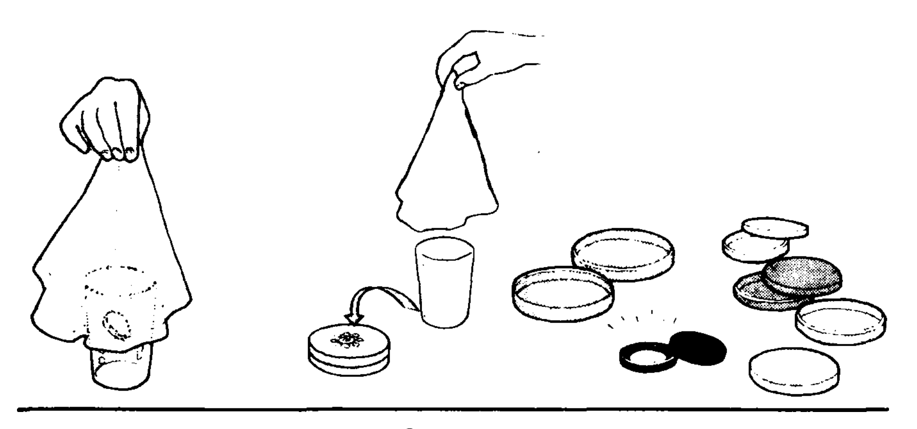
Der Magier läßt aus einem Kartenspiel eine oder mehrere Karten frei (tatsächlich absolut frei, ohne Forcieren!) ziehen, die dann in das Spiel zurückgemischt werden. Nun stellt der Magier dem Publikum JO-ANNE, die zaubernde Ente vor. Es ist eine aus massivem Holz geschnitzte und schön lackierte Ente. Vor ihr befindet sich ein "Futternäpfchen" und in dieses wird das Kartenspiel gelegt. Plötzlich schnellt die Ente mit dem Kopf nach vorne und zieht mit dem Schnabel aus dem Näpfchen eine Karte heraus - die gezogene! Dieses wird solange wiederholt, bis JO-ANNE alle frei gewählten Karten herausgefischt hat.

Daß dieses alles unter äußerst komischen Umständen geschieht, können Sie schon ahnen. Der Magier kann mit der Ente ein Zwiegespräch führen (sie eignet sich ausgezeichnet auch für Bauchredner-Darbietungen!), die Ente antwortet mit Kopfnicken, sie spuckt - wenn Sie wollen - die gezogene (oder die unrichtige) Karte heraus, sie findet die Karte auch "mit verbundenen Augen", und was danach folgt ... na, das verraten wir nicht. Aber es ist alles beschrieben in dem ausführlichen Manuskript, das wir mit dieser Ente liefern.

Es wäre noch zu erwähnen, daß die Ente etwa lebensgroß ist, und daß Sie all dieses Vorführen können, ohne jegliche Vorbereitung oder Übung. Sie brauchen keine Karte zu forcieren, keine Volte zu schlagen oder schwierige Manipulationen auszuführen. JO-ANNE arbeitet fast von selbst, Sie brauchen lediglich nur Ihren Zeigefinger zu krümmen. (Das können Sie wortwörtlich nehmen!) Für Kindervorstellungen können Sie statt Karten auch Postkarten, Kinderkarten (Quartett, Schwarzer Peter) o. ä. verwenden.

Wie bereits erwähnt, führen wir dieses Kunststück in einer konkurrenzlosen Ausführung. Das Gerät funktioniert perfekt, es ist äusserst stabil gebaut und wird Ihnen ein Leben lang gute Dienste leisten. Etwas Vielseitigeres können Sie schwerlich finden. Wir haben JO ANNE nur in einer geringen Stückzahl auf dem Lager; greifen Sie bitte deshalb zu, bevor der Vorrat vergriffen ist. Ob ein Nachschub kommt, ist höchst ungewiß.

Nr. 387750	JO-ANNE	komplett	DM	105,00
Nr. 387750 E	Nur die Astor-Instruktion		DM	2,50



SUPER COIN IN NEST

Es gehört zu den Klassikern der Zauberkunst, einen Ring, eine Münze o. ä. in mehrere, ineinandergeschachtelte Dosen, Kassetten etc. zu zaubern. Die Methoden variieren, doch im Prinzip ähneln sie sich sehr. Hier ist endlich eine Neuerung auf diesem Gebiet: Eine Ausrüstung, die Sie nicht nur durch die Schönheit und Farbenpracht der einzelnen Teile begeistern wird, sondern auch durch die sehr sorgfältige Ausführung und vor allem durch die neue Methode, die Ihnen sozusagen jegliche Arbeit abnimmt und (Hört! Hört!) auch ohne lästige Hilfsmittel auskommt, die man bisher heimlich beseitigen mußte. (Wer die alten Methoden kennt, weiß, worum es sich dabei handelt.)

Hier der Effekt: Der Magier bekommt eine Münze (z. B. Markstück) geliehen. Er läßt die Münze auf beliebige Weise kennzeichnen, gibt sie dann unter ein Taschentuch und bittet einen Zuschauer, das Ganze über ein gefülltes Wasserglas zu halten. (Sagen Sie bitte nicht "Aha"! Sie täuschen sich!) Gleichzeitig bekommt ein anderer Zuschauer eine kleine, runde, farbige Dose zum Aufbewahren. Der Zuschauer mit der Münze wird gebeten, diese - unter dem Taschentuch - in das Wasser fallen zu lassen. Er tut es und man hört deutlich, wie die Münze klimpernd ins Glas fällt. Der Magier nimmt das Tuch vom Glas ab, aber das Glas ist - bis auf das Wasser - leer, die Münze ist spurlos verschwunden.

Ältere "Hasen" werden dann sicherlich ausrufen: "Das kenne ich doch, das ist ein alter Hut! Da ist so eine runde Glasscheibe...". Worauf der Magier (Sie) ihm seelenruhig ein Sieb überreicht und ihn bittet, die "Glasscheibe" doch aus dem Wasser zu fischen. Das ganze Wasser wird durchgesiebt, doch ergebnislos; es ist nur klares Wasser, sonst nichts. Die Münze ist tatsächlich spurlos verschwunden. Und der "Alte Hase" wird merken, daß er sich gründlich geirrt hat.

Doch dann wird der zweite Zuschauer, der mit der Dose, gebeten, letztere zu öffnen. In der Dose befindet sich - eine zweite, etwas kleinere Dose. Darin eine dritte, usw. usw., bis aus der innersten, fünften Dose die verschwundene Münze zum Vorschein kommt. Es ist tatsächlich dieselbe, die gekennzeichnete Originalmünze!

Ein weiterer Vorteil dieses Kunststückes (das Sie übrigens auch mit einem Ehering ausführen können) ist außer dem neuartigen Effekt und der äußerst leichter Handhabung auch die Tatsache, daß jede Fummelei, die bei den bisherigen Ausführungen unumgänglich war, hier wegfällt. Nur in die Tasche greifen und in derselben Sekunde die Dose zum Vorschein bringen, ist alles, was Sie zu machen brauchen. Und schon ist alles passiert, ohne Fingerfertigkeit, ohne Fummelei und ohne daß Sie etwas palmieren oder auf andere Weise beseitigen müßten. Ein neu entwickeltes, geniales Hilfsmittel ermöglicht das. Der Preis ist so niedrig, daß sich jeder erlauben kann, dieses Kunststück zu kaufen. Greifen Sie deshalb zu.

Nr. 110410	SUPER COIN IN NEST	DM	15,00
Nr. 110410 E	Nur die Astor-Instruktion	DM	2,--

SHINER



Wenn jemand sagt, daß er die Karte nennen kann, an die ein Zuschauer nur denkt, werden Sie es ihm wahrscheinlich nicht glauben. Wir gehen aber einen Schritt weiter, und behaupten, daß Sie ein fremdes, gemischtes Kartenspiel zur Hand nehmen können, und nicht nur die Karte, auf die sich ein Zuschauer konzentriert, sondern auch die Karte davor und die dahinter, ja praktisch alle Karten des gemischten Spieles der Reihe nach nennen können.

Sollen wir noch einen Schritt weiter gehen? O. K., Sie haben es gewollt: Wir behaupten weiterhin, daß ein Zuschauer etwas (IRGEND ETWAS!) auf einen kleinen Block zeichnet, so, daß außer ihn selbst niemand die Zeichnung sehen kann. (Tatsächlich nicht!) Sie aber, ohne daß Sie seinen Block auch nur berühren, können auf einen anderen Block (oder auf ein Stück Papier) DIE GLEICHE ZEICHNUNG machen!

Doch nicht genug, Sie können noch viel mehr mit diesem genialen Hilfsmittel machen, Ihre Möglichkeiten sind praktisch unbegrenzt. Denn Shiner ist ein Hilfsmittel, das Ihnen unbezahlbare Dienste leisten wird. Es ist so dünn, daß man es aus dem Profil nicht mal sehen kann, und die Zuschauer bekommen es auch nie zur Sicht. Für Sie macht es aber alles sichtbar, was vor Ihnen verborgen sein sollte. Wie wertvoll dieses Hilfsmittel ist, werden Sie sofort einsehen, sobald Sie es in den Händen halten.

Bitte, haben Sie Verständnis, daß wir nichts mehr darüber verraten können. Wir möchten das Geheimnis für diejenigen bewahren, die sich dazu entschließen, Shiner zu kaufen. Nur noch soviel: Wir liefern Ihnen jegliches Zubehör, was Sie benötigen, um die oben beschriebenen Effekte - und noch viel mehr - vorführen zu können. Übung oder Fingerfertigkeit benötigen Sie nicht, denn alles ist kinderleicht. Die mitgelieferte ausführliche Instruktion macht für Sie alles klar. Wenn Sie Mentalkunststücke mögen, wenn Sie Kartenkunststücke mögen, wenn Sie überhaupt Zaubern mögen, dann ist Shiner etwas für Sie.

Nr. 512760	SHINER komplett mit allem Zubehör	DM	25,00
Nr. 512760 E	Nur die Astor-Instruktion	DM	5,--

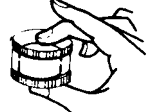
DER NADELTRICK

Dies ist ein Kunststück, für das die Zuschauer keine Erklärung finden können. Der Effekt ist sehr eindrucksvoll: Ein Zuschauer bekommt einen ca. 1,20 m langen Faden sowie eine große Stopfnadel mit der Bitte, die Nadel aufzufädeln. Danach hält der Zuschauer (oder zwei Zuschauer) die beiden Enden des Fadens fest. Die Nadel baumelt in der Mitte, und es ist unmöglich, sie vom Faden zu entfernen, ohne daß der Faden durchtrennt wird oder daß die Zuschauer die Enden loslassen. Doch für den Magier ist nichts unmöglich. Er deckt ein gewöhnliches Taschentuch über die Nadel, greift darunter und nimmt, unter Deckung des Tuches, die Nadel vom Faden ab, ohne letzteren zu beschädigen. (Es ist kein Jägerlatein! Der Magier nimmt die Nadel TATSÄCHLICH vom Faden!) Und die Zuschauer dürfen ALLES sofort untersuchen, es ist kein Geheimnis zu entdecken. Faden und Nadel sind völlig unpräpariert!

"Es ist ein Trick dabei" werden Sie jetzt sagen - und Sie haben recht. Und gerade diesen Trick wollen wir Ihnen verkaufen, damit Sie den oben geschilderten Effekt sofort, ohne jede Übung oder Fingerfertigkeit vorführen können. Wir liefern Ihnen dazu die Nadel plus das Gewisse Etwas, was den Trick ermöglicht. Sie brauchen dann weiter nichts, als ein Stück Faden und ein ganz normales Taschentuch, um den undurchsichtigen und unerklärlichen Trick vorzuführen, umringt von den Zuschauern und ohne jegliche Vorbereitung. (Und das alles für einen lächerlichen Preis, aber das haben Sie ja schon geahnt.)

Nr. 130430	DER NADELTRICK	DM	8,50
Nr. 130430 E	Nur die Astor-Instruktion	DM	2,--

DYNAMIC COINS



Münzenkunststücke kamen in den letzten Jahren in zahlreichen Variationen auf den magischen Markt. Einige Firmen haben sich sich auf feinmechanisch perfekt präparierte Münzentricks spezialisiert und machten sich einen Namen dadurch. Doch vielleicht wurde bisher nie ein Münzentrick angeboten, der so vielseitig, überraschend, trotzdem leicht zu handhaben und dabei von einer solchen Perfektion an Feinmechanik (die schon an Kunst grenzt) ist, wie eben Dynamic Coins.

Worum handelt es sich bei diesem Trick? Nun, alles aufzuzählen, was man mit diesem Juwel des magischen Apparatebaus machen kann, ist fast unmöglich. Hier nur wenige Effekte, um die Vielseitigkeit dieses Gerätes zu veranschaulichen:

Stellen Sie sich z. B. folgenden Effekt vor: Sie zeigen den Zuschauern 10 einzelne Markstücke. Sie legen diesen Münzenstapel in den Unterteil einer schönen Messingdose, legen den Mittelteil darüber und verschließen alles mit dem Deckel. Achtung: Die Münzen sind bis zur letzten Sekunde sichtbar! Ja, sie befinden sich tatsächlich in der kleinen Messingdose und werden daraus nicht entfernt!

Sie geben die Dose einem Zuschauer in die Hand, er kann die Münzen noch in der Dose klappern hören. Ihre Hände sind dabei tatsächlich leer! Ein Kommando von Ihnen, ein Schnippen mit den Fingern, der Zuschauer öffnet die Dose und - sie ist leer. Absolut leer ! Die

10 einzelnen Markstücke sind spurlos verschwunden. Sie können dem Zuschauer sogar ein Vergrößerungsglas geben, er kann an der Dose nichts entdecken.

Dieses ist nur e i n Effekt. Aber Sie können mit Hilfe dieser Dose Münzen nach Belieben erscheinen, verschwinden, wandern, oder auch sich verändern lassen. All diese Kunststücke sind genauestens (und mit vielen Illustrationen) beschrieben im Manuskript, das wir mit jedem Exemplar mitliefern. Wie gesagt, uns reicht der gegebene Raum nicht aus, um alle Möglichkeiten dieses wunderbaren Geräts zu beschreiben.

Das Kunststück sieht nach großer Fingerfertigkeit aus, aber der Schein trügt. Der besondere Vorteil dieses Kunststückes ist nämlich, daß Sie dazu keinerlei Fingerfertigkeit benötigen. Das genial konzipierte Gerät arbeitet selbsttätig. Ein solches Gerät kann natürlich nicht billig sein. Aber wenn Sie den Preis mit den Preisen anderer Münzenkunststücke vergleichen, ist er mehr als begründet. Sie werden nicht nur vom Prinzip und dem fabelhaften Effekt, sondern auch von der Qualität begeistert sein. Achtung! Dieses Gerät kommt aus Japan. Unser Importeur hat uns vor minderwertigen Nachahmungen aus Amerika gewarnt, mit denen der Markt zu Dumpingpreisen überschwemmt sein soll. Wenn Sie Qualität haben wollen, dann wissen Sie, woran Sie sich halten müssen.

Nr. 110996	DYNAMIC COINS	DM	50,00
Nr. 110996 E	Nur die Astor-Instruktion	DM	3,--

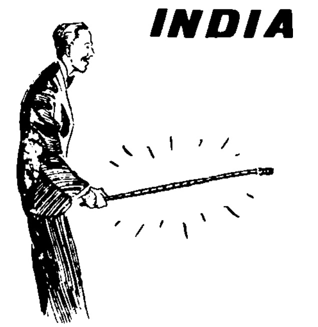


Dies ist ein niedlicher Effekt mit Karten, den Sie ganz improvisiert vorführen können: Der Zuschauer entnimmt aus einem Spiel ganz frei 5 Karten. Aus diesen 5 Karten wählt er - wiederum ganz frei - eine beliebige. Die Karten werden gemischt und einem kleinen Totenkopf in den Mund gesteckt. Der Zuschauer konzentriert sich auf seine Karte, worauf alle Karten aus dem Munde des kleinen Totenkopfes fallen bis auf die freigewählte Karte! Diese hält er fest zwischen seinen Zähnen.

Dieser humorvolle kleine Effekt stammt von dem amerikanischen Magier Bill Nord. Jetzt ist er auch den deutschsprachigen Magiern zugänglich geworden. Er ist praktisch, weil Sie ihn ohne Fingerfertigkeit und ohne besondere Geräte vorführen können. Nicht einmal ein Kartenspiel brauchen Sie mitzuschleppen, denn es geht auch mit fremden Karten. Den Miniatur-Totenkopf, den Sie übrigens auch als Schlüsselanhänger benutzen können, liefern wir Ihnen. Er hat einen beweglichen Unterkiefer, und die ganz klever ausgeknobelte Präparation ermöglicht dem findigen Kerlchen, die freigewählte Karte zu finden. Es paßt in jede Westentasche oder jeden Mikrokoffer. Sie können statt eines normalen Kartenspieles auch ESP-Karten für diesen Effekt verwenden (eine ideale Kombination), oder auch Miniatur-(Patience) Karten. In der Anleitung wird auch ein humoristischer Vortrag beschrieben.

Nr. 389751	SKULL-O	DM	5,50

Die Instruktion extra ist nicht lieferbar.



INDIA

Der legendäre Indische Seiltrick ist - leider - nur eine Legende und er bleibt es auch wahrscheinlich für immer. Was wir Ihnen aber hier anbieten ist keine Legende, sondern Wirklichkeit, so märchenhaft es auch klingen mag. Es gibt verschiedene Ausführungen des stehenden Seiles, mit verschiedenen Tricklösungen. Die Konstruktion unseres INDIA Seiles ist nicht neu. Die Qualität ist aber mit Abstand die beste von allen Ausführungen, die wir bisher gesehen haben. Und wir haben deren eine ganze Menge gesehen.

INDIA ist ein weißes Seil, etwa 80 cm lang und von ca.15 mm Durchmesser. Das heißt, daß es auch von der größten Bühne aus sehr gut sichtbar ist. Es ist schlapp und scheinbar nichts anderes, als ein weiches, weißes Bumwollseil. Doch sobald Sie es wollen, erstarrt das Seil in der vollen Länge, wird stabil wie ein Stock, ohne daß Sie an etwas ziehen, etwas spannen oder anders manipulieren müßten. Es wird nichts verdeckt, das Seil ist in voller Länge sichtbar, ja Sie können es - starr wie ein Stock - auf der ausgestreckten Hand oder nur mit zwei Fingern auch direkt unter die Nase des Publikums halten. Sie können das Seil nur an einem Ende anfassen oder aber auch in der Mitte, Sie können es senkrecht oder waagerecht halten, das Seil scheint aus Stahl zu sein, ist absolut massiv. Jedoch, in dem Augenblick, den Sie bestimmen, wird das Seil wieder schlapp, locker, weich; Sie können es wie eine Schlange schütteln und um die Hand wickeln.

Was diesen Trick so sympathisch macht, ist die absolute Problemlosigkeit. Sie brauchen wirklich nichts zu machen, nur das Seil zu halten, und es wird starr oder weich, je nach Ihrem Wunsch, ohne daß Sie dafür den kleinen Finger zu krümmen brauchen. Ein weiterer Pluspunkt ist die äußerst gewissenhafte Verarbeitung. Daß Sie es jederzeit, überall, auch völlig umringt und aus unmittelbarer Nähe, ohne jegliche Übung oder Vorbereitung vorführen können, spricht auch dafür, daß Sie sich diesen professionellen Trick zulegen sollten. Und schließlich, wenn Sie den äußerst niedrigen Preis sehen, werden Sie sich sicherlich dafür entscheiden. Wir können Ihnen zu diesem Entschluß nur gratulieren.

Nr. 233560	INDIA	DM	30,00
Nr. 233560 E	Nur die Astor-Instruktion	DM	2,50

CUT-A-BILL

Papierzerreißtricks wirken immer auf das Publikum, weil dabei etwas geschieht, was visuell ist, was die Zuschauer gut mit den Augen verfolgen können, wofür es aber keine vernünftige Erklärung gibt. Besonders wirksam wird die Sache aber, wenn dabei auch emotionelle Momente mitspielen. Und was kann aufregender sein, als wenn man sieht, daß eine Banknote (und möglichst eine von hohem Wert) zerrissen, zerschnitten, vernichtet wird. Daher ist dann nicht nur die Verblüffung, sondern auch die Erleichterung um so größer, wenn der Geldschein wieder hergestellt, "geheilt" wird.

Genau das ist der Effekt, den wir Ihnen mit diesem Kunststück bieten. Eine Banknote wird vor den Augen der Zuschauer einwandfrei in zwei Hälften zerschnitten. Die beiden Hälften werden von allen

Seiten langsam und deutlich vorgezeigt, so daß sich die Zuschauer überzeugen können, daß es sich tatsächlich um ZWEI halben Banknoten handelt. Stellen Sie sich dann die Überraschung der Zuschauer vor, wenn Sie die zwei Hälften vor ihren Augen, ohne jeglicher Abdeckung, langsam zusammenwachsen lassen und die wiederhergestellte Banknote langsam von beiden Seiten vorzeigen. Es ist zweifellos eine einzige heile Banknote. Und dabei wird nichts palmiert oder versteckt, man braucht nichts zu verbergen. Was die Zuschauer sehen ist tatsächlich die selbe Banknote, die sie vorher in zwei Hälften zerschnitten gesehen haben!

Bei diesem Kunststück benötigen Sie keinerlei Fingerfertigkeit. Auch keine extra Hilfsmittel, die man verbergen müßte. Nein, Sie brauchen tatsächlich nichts anderes, als eine einzige Banknote, und diese liefern wir Ihnen, mit einer ausführlichen Anleitung. Wenn Sie diese nur ein einziges Mal gelesen haben, können Sie das Kunststück ohne weiteres vorführen. Falls Sie effektvolle Magie mögen, greifen Sie zu. Dieses Kunststück können Sie ständig bei sich tragen, denn es findet in Ihrer Brieftasche bequem Platz.

Nr. 225630	CUT-A-BILL	komplett	DM	5,00
Nr. 225630 E	Nur die Astor-Instruktion		DM	2,--

MY HOME

"My Home is My Castle" (Mein Haus ist meine Burg) sagt der Engländer, und das sagen auch Sie Ihren Zuschauern, wenn Sie erzählen, daß Sie sich ein Haus bauen wollten. Sie haben einen Architekten beauftragt, für Sie einen Bauplan zu machen. Der Plan wurde fertig, und Sie zeigen ihn dem Publikum auch; darauf ist ein schönes, schloßartiges Haus zu sehen, mit Vorgarten, schmiedeeisernem Tor usw. Doch die Baukosten wären zu hoch gewesen - erklären Sie weiterhin, worauf der Architekt lächelnd erwiderte, er habe damit gerechnet, und deshalb den Plan so gemacht, daß man das Haus auch kleiner bauen kann. Dabei machen Sie eine Falte im Plan, und jetzt sieht man ein immer noch ansehnliches, jedoch wesentlich kleineres Haus. Doch das Geld reichte auch hierfür nicht - erzählen Sie - worauf der Architekt fragte, wieviel Geld Sie nun eigentlich ausgeben wollen. Als Sie ihm dann die Summe genannt haben, antwortete er verärgert: "Für das Geld kann ich Ihnen nur dies hier bauen." Mit diesen Worten falten Sie das Papier noch einmal, und jetzt sieht man, anstatt des schönen Hauses, nur ein kleines "Häusle", in dem nur eine Person - und auch diese nur sitzend - Platz nehmen kann.

Natürlich ist dieses kein Zauberkunststück, sondern nur ein netter Scherz, aber was für einer! Ihre Zuschauer werden in schallendes Gelächter ausbrechen, wenn Sie das zuletzt entstandene Bild erblicken. Und jeder wird es Ihnen abkaufen wollen, wie die bisherige Erfahrung zeigt.

Wir liefern Ihnen das Bild fertig vorgefaltet; Sie brauchen nichts anderes zu machen, als es wieder an den alten Falten zusammenzulegen, und Ihr Erfolg ist gesichert. Greifen Sie aber rechtzeitig zu, wir haben nur eine kleine Anzahl dieser Bilder bekommen. Sie kosten pro Stück nur DM 2,50.

Nr. 026940	MY HOME	DM	2,50

MYSTERIOUS FAMILY

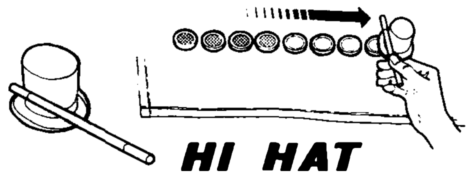


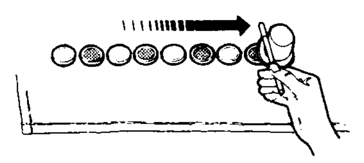
Sie kennen sicherlich den Trick, bei dem man zwei Gegenstände in die linke Hand legt und einen dritten in die Tasche, worauf alle drei Gegenstände sich in der linken Hand vereinigen. Man führt dieses sehr beliebte Kunststück mit Münzen, Chips, Knöpfen, Korken und anderen kleinen Gegenständen vor. Eine besonders reizende Abwandlung finden Sie auch in unserer Repertoire: "Popping Nuts". Heute bieten wir Ihnen eine weitere sehr nette Variante an, die Ihr Herz (und das Ihrer Zuschauer) bestimmt erobern wird: Mysterious Family.

Hierbei wird das Kunststück mit drei reizenden kleinen Püppchen von ca. 24 mm Größe vorgeführt. Diese Püppchen machen den Trick zu einem wirklichen Schlager, da sie die Möglichkeit zu einem netten Vortrag liefern. Das blonde Püppchen trägt ein rotes Höschen, das schwarze Püppchen stammt aus Afrika, das dritte Püppchen ist ganz nackt. Bitte, denken Sie nicht, es wäre das jüngste Baby, nein, dieses ist das älteste der drei; es hatte letzte Woche auf dem Finanzamt zu tun... Zwei der unzertrennlichen Püppchen nimmt eine Zuschauerin in die Hand, die sie dann schließt. Das dritte (den Steuerzahler) steckt der Künstler in die Handtasche der Zuschauerin oder in seine eigene Rocktasche. Ein Zauberwort..., alle drei Püppchen sind in der Hand der Zuschauerin vereinigt und sämtliche Zuschauer sind verblüfft. In der Handtasche befindet sich natürlich kein Püppchen mehr.

Die Wanderung geht blitzschnell vor sich und kann sofort mehrere Male wiederholt werden. Bitte, zögern Sie nicht, diesen herrlichen Trick noch heute mitzubestellen. Sie erhalten die netten Püppchen und eine genau illustrierte Beschreibung; dann brauchen Sie nur 5 Minuten zu probieren und Sie können den Trick vorführen.

Nr. 183410 MYSTERIOUS FAMILY DM 4,50





HI HAT

In den letzten Jahren eroberten die Kunststücke mit Chips (Jetons, Spielmarken) die magische Welt. Ursprünglich aus Münzenkunststükken hervorgegangen, bereichert durch die Farbe der Chips, entstanden manche bestechende Routinen. Allerdings auch solche mit überdrehten Griffen, die mehr Aufwand an Übung verlangen, als der Effekt wert ist.

Was wir Ihnen diesmal bieten, ist eine Routine, die nur positive Seiten hat. Sie ist überzeugend, wirkt wie ein Wunder, obwohl sie ohne jede Übung oder Vorbereitung vorführbar ist, weil sie von selbst funktioniert. Und die Requisiten dazu sind so gestaltet, daß Sie sich in sie auf den ersten Blick verlieben werden. Ein kleiner Zylinderhut (alle sagen "Ach wie süß!"), ein niedlicher Miniatur-Zauberstab und acht farbige Chips: vier weiße und vier

rote. Die Chips werden von beiden Seiten gezeigt und dann einzeln in den kleinen Zylinderhut gelegt; zuerst die der einen, dann die der anderen Farbe. Der Zylinder wird umgedreht und - Sie berühren ihn mit der Hand nicht - mit dem kleinen Zauberstab zur Seite geschoben. Und siehe da, die Chips, obwohl die Farben vorher so schön nebeneinander lagen, liegen jetzt abwechselnd: Ein roter, ein weißer, ein roter, ein weißer usw. usf.

"Hübsch" werden Sie jetzt sagen - aber es geht weiter. Die Chips werden noch einmal in den Zylinderhut gelegt, diesmal abwechselnd, rot, weiß, rot, weiß usw. Der Zylinderhut wird erneut mit der Öffnung nach unten gedreht und - wiederum mit dem Zauberstab - seitlich verschoben. Und die Chips kommen nun wieder in einer Reihe nebeneinanderliegend zum Vorschein, jetzt aber liegen die einzelnen Farben wieder brav beieinander: die roten bei den roten und die weißen bei den weißen.

Wir möchten noch einmal betonen: Es geschieht alles fast völlg automatisch, Sie müssen sich mit keinen Übungen quälen. Wir liefern Ihnen alles was Sie benötigen, um dieses Kunststück sofort vorführen zu können: Den Zylinderhut, den Zauberstab, die acht Chips - und natürlich eine ausführliche, reich illustrierte Anleitung, die die Vorführung wirklich zum Kinderspiel macht. Und das alles zu einem Preis, den Sie selbst als lächerlich bezeichnen werden, sobald Sie diese bezaubernden Requisiten in den Händen halten werden.

Nr. 110422	HI HAT	DM	14,50
Nr. 110422 E	Nur die Astor-Instruktion	DM	1,50

In der letzten Zeit werden Kunststücke mit Feuer, Rauch usw. immer beliebter. Auch als "Untermalung" verschiedener Kunststücke wird mit Vorliebe Rauch und Nebel verwendet. Jedoch die Mittel der Rauch-Erzeugung sind begrenzt und nicht immer ohne störende Begleiterscheinungen wie schlechten Geruch, Feuer- und Explosionsgefahr u. a.

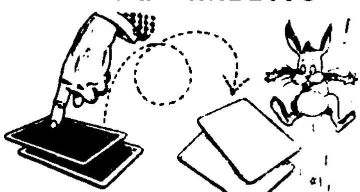
Wir haben Ihnen bisher eine Möglichkeit der Rauch-Erzeugung angeboten in Form von Rauchdochten. Sie funktionieren ohne Geruchsbelästigung und bieten eine effektvoll aufsteigende Rauchfahne. Manche Magier möchten aber wesentlich mehr Rauch erzeugen, als der von den Rauchdochten. Für sie haben wir etwas ganz Neues besorgt, was es bisher im Fachhandel nicht gab:

RAUCHPULVER

Dies ist ein weißes Pulver, unbegrenzt haltbar und völlig gefahrlos. Es ist nicht feuergefährlich und nicht explosiv. Wenn Sie es aber auf eine warme Platte streuen, z. B. auf die Bodenplatte eines umgekehrt aufgestellten Bügeleisens, ein Stück Blech über einem Teelicht oder aber eine elektrische "Kochplatte" aus einer Puppenküche (Spielzeug), steigen sofort dicke Rauchschwaden auf. Die Menge des Rauches hängt von der Menge des Pulvers ab; es ist sehr ergiebig. Der Rauch reizt nicht (weder die Nase, noch die Augen) und ist völlig geruchlos. Was am wichtigsten ist, er ergibt zwar das Bild dicker Rauchwolken, diese lösen sich aber bald in der Luft spurlos auf ohne jegliche Rückstände. Praktischer können Sie es nicht haben. Deshalb, wenn Sie Ihre Kunststücke durch Erscheinen von Rauch und Nebel effektvoller gestalten möchten, greifen Sie zu.

Nr. 291906 RAUCHPULVER	1 Beutel	DM	2,00

FLYING RABBITS



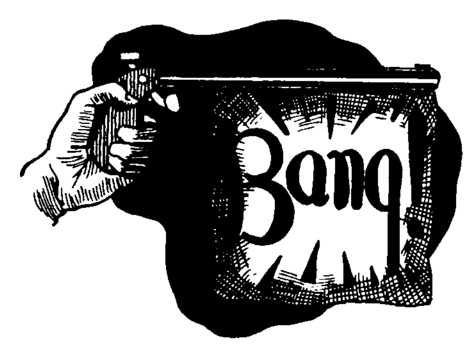
Vor fast 10 Jahren haben wir Ihnen ein Kunststück angeboten, bei dem zu erraten war, welcher Zauberkünstler auf zwei Riesenkarten einen roten, und welcher einen schwarzen Zylinderhut trägt (Top Hat Magic). Der Trick war sehr beliebt - und in kürzester Zeit ausverkauft. Heute bieten wir Ihnen eine neue, erweiterte Version an, die Sie begeistern wird.

Zwei Riesenkarten werden vorgezeigt; auf der einen befindet sich ein roter Hase mit einem riesigen, roten Zylinderhut, auf der anderen ein schwarzer Hase mit einem ebenso großen schwarzen Zylinderhut. Im Laufe eines humorvollen Vortrages wird eine Scheinwanderung der beiden Karten vorgeführt, was allerding von dem Publikum sofort durchschaut wird. Danach aber tauschen die beiden Hasen tatsächlich ihre Plätze, und zwar ständig. Ja, zum Schluß können die Zuschauer nicht mehr erraten, wo sich der rote Hase befindet. Sie tippen immer daneben, und erwischen immer den schwarzen Hasen.

Allmählich kommt der Verdacht auf, daß beide Hasen (sowie ihre Zylinderhüte) schwarz sind. Nun sollen die Zuschauer aber ihr blaues Wunder erleben, denn es stellt sich heraus, daß nur einer der Hasen schwarz ist, der zweite dagegen, mitsamt Zylinderhut - GRÜN! Doch kaum hat sich das Gelächter gelegt, da kommt ein erneuter Höhepunkt, denn nun sind beide Hasen tatsächlich schwarz geworden.

Wenn Sie nun auf schwierige Griffe oder lange Übungszeit tippen, liegen Sie falsch. Alles geschieht fast völlig automatisch, denn die Präparation der beiden Karten nimmt Ihnen jegliche Arbeit ab. Die ausführliche Instruktion mit vielen Abbildungen macht die Sache noch leichter. Das Kunststück hat einen hohen Unterhaltungswert, es eignet sich für humoristische Vorführungen sowohl für Erwachsene als auch für Kinder. Der Aufsitzereffekt garantiert den Erfolg. Der Applaus kann Ihnen gehören, wenn Sie dieses Kunststück bestellen.

Nr. 216360	FLYING RABBITS	18,50
Nr. 216360 E	Nur die Astor-Instruktion	2,50



Viele Magier klagen, daß es zu wenig wirklich komische Effekte gibt, daß zu wenig für die humoristische Zauberei getan wird. Nun, wir haben für Sie etwas, womit Sie Ihre Zuschauer sicher zum Lachen bringen können. In Amerika wird dieses Hilfsmittel seit vielen Jahren mit großem Erfolg angewandt und kommmt immer "bombig" an. Nun können Sie es auch bei uns bekommen.

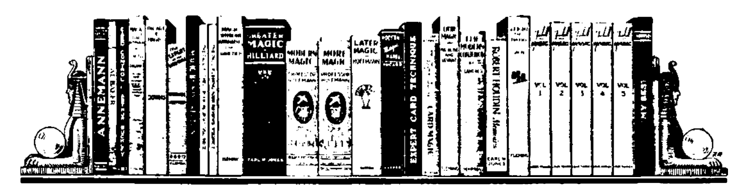
Es handelt sich um eine kleine Pistole. Sie zeigen sie dem Publium und sagen, daß - um den gewünschten magischen Effekt zu erzielen - Sie nur einmal mit dieser Pistole zu schießen brauchen. Aber - setzen Sie fort - die Frage ist, ob sie (die Zuschauer) einen großen Knall vertragen können. Denn, beim Schuß mit dieser Pistole

kommt ein riesengroßer "Bang" (wie eine Detonation in Comicheften so schön genannt wird). Also, das Publikum soll sich auf diesen großen "Bang" vorbereiten.

Sie werden es genießen, wie die Zuschauer vorsorglich die Ohren zuhalten, wenn Sie die Pistole zum Schießen anheben. Doch da kommt kein Knall; der Lauf der Pistole öffnet sich lautlos, und es erscheint eine Fahne (wesentlich größer als die Pistole selbst), mit der Aufschrift "BANG" darauf. Ein sicherer Lacheffekt, der - natürlich - immer wieder verwendbar ist.

Besser könnten Sie kaum zur Auflockerung Ihrer Darbietung beitragen. Wir liefern Ihnen die kleine Pistole für einen sagenhaft billigen Preis.

Nr. 072940 BANG PISTOL DM 5,50



Der Name Henry Hay ist in Magierkreisen wohlbekannt. Er ist einer der nicht nur bekanntesten, sondern auch der fachkundigsten Fachschriftsteller unserer Zeit. Er war der erste (und bisher der einzige) Fachautor, der eine Encyklopädie der Magie geschrieben hat (Henry Hay: Cyclopedia of Magic). Jetzt wurde ein Werk dieses Autors aus Amerika ins Deutsche übersetzt und ist unter dem Titel: "Zaubern müßte man können" erschienen.

Dieses Werk unterscheidet sich von den sog. "Zauberbüchern" in mehreren wesentlichen Punkten. Es wurde von jemandem geschrieben, der sein Metier genau kennt, der auch über das, was er schreibt, ein umfassendes Wissen besitzt. In diesem Buch werden nicht nur einfach Tricks beschrieben, es ist also kein sog. "Rezeptbuch". Es wird nicht nur genauestens erklärt, wie man die Kunststücke ausführt, sondern auch wie man sie RICHTIG macht. Es ist ein Lehrbuch der Zauberei, der dem Adepten das beibringt, was in den meisten Zauberbüchern fehlt: wie man die Kunststücke einstudiert, erlernt, so daß man sie richtig beherrscht. Und dies ist in einem Stil geschrieben, daß man das Buch förmlich verschlingt, als wäre es ein spannender Krimi.

Das Buch ist in 19 Lektionen aufgeteilt, in denen man nicht nur die Tricks erklärt bekommt, sondern Abhandlungen, wie: "Wie sieht man einen Zauberer richtig?", "Wie wird man Zauberer?", "Umgang mit einem Kartenspiel", "Die Zauberausrüstung" usw. usf. dem Adepten den richtigen Wog aufzeichnen. Und man lernt dabei die klassischen Kunststücke aus allen Sparten der Magie kennen und - was noch wichtiger ist - können!

Es ist kein Taschenbuch, sondern ein richtiges Buch. 84 sehr genaue Zeichnungen auf 224 Seiten machen das Material sehr leicht lesbar und verständlich. Dieses Buch MÜSSEN Sie einfach in Ihrer Bücherei haben. Der Vorrat ist nicht sehr groß, greifen Sie deshalb zu, bevor es zu spät ist.

Henry Hay: ZAUBERN MÜSSTE MAN KÖNNEN nur DM 9,80



BLITZ

Der Titel dieses Tricks ist nicht zufällig gewählt worden; er soll nicht nur die Eigenschaften, sondern auch die Wirkung dieses Tricks ausdrücken. Er wirkt nämlich auf das Publikum wie ein Blitz, ist blitzschnell erlernbar, blitzschnell - also ohne langwierige Vorbereitungen - vorführbar, und das scheinbare Wunder geschieht auch vor den Augen der Zuschauer, und zwar blitzschnell. Und wenn wir noch verraten, daß Sie zu diesem Kunststück keine teure Gerätschaften zu kaufen brauchen, sondern alles was Sie dazu benötigen billiges Zeitungspapier ist, nun, ist das kein "Blitz"?

Zeitungszerreißtricks gibt es viele. Wir haben auch schon eine sensationelle Variante veröffentlicht (Axel Velden's JOURNAL), und beabsichtigen - um Ihnen die Auswahl aus dem Dschungel der vorhandenen Methoden zu erleichtern - die ALLERBESTEN für Sie auszusuchen und zu veröffentlichen.

Heute bieten wir Ihnen eine Methode an, die folgende Vorteile aufweist: Sie ist absolut überzeugend und undurchschaubar, benötigt keine schwierigen Übungen, die Vorbereitung (wenn man die wenigen Handgriffe, die in ZEHN SEKUNDEN erledigt sind, überhaupt so nennen kann) ist äußerst einfach, nicht einmal einen einzigen Tropfen Klebstoff benötigen Sie dazu. In der Tat, um dieses verblüffende Kunststück vorzuführen, brauchen Sie wirklich nichts anderes als zwei gleiche Zeitungen; keine Hilfsmittel, kein Mechanismus usw.

Der Effekt ist wie folgt: Der Magier blättert eine Zeitung auf und zeigt sie von allen Seiten als einwandfrei unpräpariert vor. Er zerreißt die Zeitung auf die einfachste Weise, ohne unnatürliche Handgriffe oder Manipulationen, in lauter kleine Stücke. Es sind tatsächlich Papierfetzen, die die Zuschauer sehen, die Zeitung wird tatsächlich zerrissen. Dann bläst der Magier gegen die Fetzen, und in diesem Moment ist die Zeitung blitzartig geheilt! Keine Spur von den zerrissenen Stücken, nur eine ganze, unbeschädigte Zeitung ist da, die vom Magier einwandfrei aufgeblättert und von allen Seiten vorgezeigt wird.

Dieses ist eine Methode, die wirklich nur Vorteile hat. Und weil Sie dazu - außer Zeitungspapier - wirklich nichts benötigen, liefern wir Ihnen nur das Manuskript. Es ist allerdings sehr ausführlich, und mit vielen, vielen Bildern versehen, damit Ihnen wirklich auch das kleinste Detail klar wird. Und wenn Sie noch den Preis sehen, dann haben Sie sich auch schon entschieden....

Nr. 224632 BLITZ (MS) DM 3,00

****

Astor's LATERNA MAGICA
das kostenlose Informationsblatt für unsere Kunden
Herausgeber und Verleger :
Victor Jamnitzky-Astor, Fachgeschäft für Zauberkunst
D 5600 Wuppertal 22, Brandenburgstr. 7 A
Telefon: (0202) 60 29 96 (Anrufbeantworter)
Postscheckkonto: Essen 2248 55 - 433